playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo 64

playtime!

A2 poszter:
STUNTMAN
LE MANS 24 HOURS

teszt: ZONE OF THE ENDERS
Hidejo Kojima hobbija

teszt: FLOIGAN BROTHERS
Két dilinyós egy pár

teszt: SOLDIER OF FORTUNE
Mobil mészárszék Dc-n

LE MANS 24 HOURS

ÓRIÁSOK CSATÁJA
vidám a jövőkép a pofonok völgyében

19 játékteszt!
POWER SHOVEL (PS) · GOOFY'S FUN HOUSE (PS) · LOUVRE (PS) · ALIEN FRONT ONLINE (DC) · KURI KURI MIX (PS2) · OPERATION WINBACK (PS2) · DRAGON RIDERS (DC) · RUMBLE RACING (PS2) · VCL MOTOR MAYHEM (PS2)

TEKKEN 4 · DEAD OR ALIVE 3 · VIRTUA FIGHTER 4 · STUNTMAN · UNREAL CHAMPIONSHIP · ETERNAL DARKNESS

2001. október Ára: 996 Ft



www.nintendo.com

Forgalmazó:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint, Depo 6

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo.



GAME BOY ADVANCE™

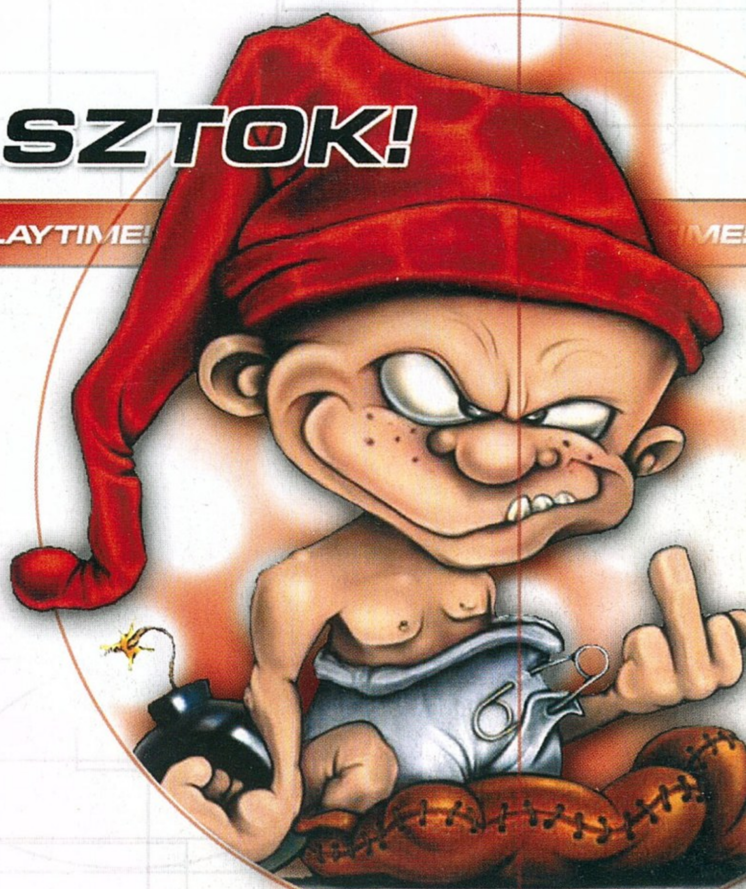
F-Zero: Maximum Velocity.
Race at over 600 km/h.

Verseny 600 km/h sebesség felett.

Nintendo®
GAMING 24:7

SZIASZTOK!

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!



Múlt havi játékaink nyertesei:

Monkey Island játék:
A helyes megfejtés: Elaine, Guybrush felesége Melée Island™ kormányzója.
Escape From Monkey Island PS2-játékot nyertek:
Marczali Tamás, Esztergom
Jedlinszki Sándor, Kurityán
Tótfalusi Roland, Szombathely

Technomage játék:
A helyes megfejtés: A játék kereskedő népe a sachok.
Technomage PSX-játékot nyert:
Karácsony Edina, Budapest

Warriors of M&M játék:
A helyes megfejtés: A WDL rövidítés jelentése World Destruction League
WDL Warjetz PS2-játékot nyert:
Kiss Gergely, Kiskőrös

Nintendo játék:
A helyes megfejtés: A két legerősebb Pokémon a játékban: Mew és Mewto. (Mondtuk, hogy nehéz lesz, de arra nem gondoltunk, hogy annyi hibás megfejtés érkezik, hogy nem tudjuk mind a tíz kulcstartót kisorsolni. Sebaj, megmaradtak a mostani játékra, ahol most talán könnyebb lesz a válasz.)
Mini Classic Games kulcstartós játékot nyert:
Molnár Ildikó, Mezőtúr
Bíró Dávid, Budapest
Lénárt András, Pécs
Hangódi Csaba, Budapest
Csala Petra, Mezőtúr

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Liszkai Mónika, Murony

A nyereményeket postázzuk, gratula és játsszatok most is!

Hörr! Véleményünk szerint ez a megállapítás szinte tökéletesen visszaadja kicsiny szerkesztőségünk általános közérzetét augusztus végén. Nem elég, hogy véget ért a nyár; nem elég, hogy a Balatonon annyi napszemüveget buktunk el, mint egy közepes forgalmú, optikai cikkekre szakosodott kisáruház; nem elég, hogy a "pihenésben" igencsak elbágyadt testünket újra a munkahely irányába kell vonszolnunk; mindezek tetejébe, amint elkezdenénk kőkeményen dolgozni, rögtön észrevesszük, hogy ELTŰNT A TEKKEN DVD! HÖRR! (Testületileg kábé arra a szociális szintre sikerült zuhannunk, mint ez a jópofa legény a Wiggles c. elmés játékból.) A szörnyű veszteség feletti gyászunkban gyorsan körbe is néztünk, hogy mivel vigasztalódhatnánk a közeljövőben ebben a témában, és az eredménytől - mint az előzetesekből hamarosan kiderül - viszonylag lenyugodtunk; bár szó se róla, lelki békénket csak az állította tökéletesen helyre, amikor a bátor takarítónő a "pizzai ferde torony" (így hívjuk a szerkesztőségi dekorációként funkcionáló dobozgyűjteményünket) mögött rábukkant hőn szeretett Tekkenünkre. (Áldassék a neve és szent partvisa!) A minimálisan elvárható munkafeltételek imígyen helyre is álltak, így megköthettük szokásos havi csokrunkat a konzolpiac újdonságaiból.
Béke veletek, Grathet ütni még mindig jó, és lesz Tekken Gameboy Advance-ra! Jöhet a refrén:

Kösz, hogy megvettél bennünket most is.

PlayTime!-team

playtime!





PLAYNEWS 10

Monsters Inc





Ha hírt kapunk róla, hogy közeleg a mozikban egy új Disney-produkció bemutatása, akkor biztosak lehetünk benne, hogy annak valamilyen játékváltozata - az esetek 99%-ában egy platformjáték alakjában - nemsokára feltűnik a konzolokon. Ezúttal is így történt, a Monsters Inc. (amelyet a Toy Story alkotói, a Pixar tagjai készítenek) bejelentését követően a Disney világgá kürtölte, hogy készül a PSX-verzió (eredetileg PS2-es változatról is szó volt, de az végül nem fog elkészülni) a film alapján. A program természetesen megint csak platformjáték lesz, amelyben a film két főszereplőjét, két szörnyet irányíthatunk (az egyik olyan, mint egy kék Chewbacca, a másik meg egy lábakkal felszerelt zöld küklopszfejre hasonlít). A feladatunk az lesz, hogy mindenféle cuccokat (érmék, csillagok, italkák) gyűjtsünk össze a pálya legrejtettebb zugaiból, és eközben persze le kell csapnunk mindenkit, aki csak szembejön. Az első képeket szemlélvén enyhe kétségeink vannak a játék jövőjét illetően, mert például grafika tekintetében még a legutóbbi Disney-cuccokat is alulmúlni látszik a játék (a Tarzan például sokkal jobban nézett ki). Mindegy, majd meglátjuk.

Kiadó:	Disney
Fejlesztő:	Disney
Típus:	Platform
Megjelenés:	2001. november (NTSC)

Robin Hood: Defender of the Crown

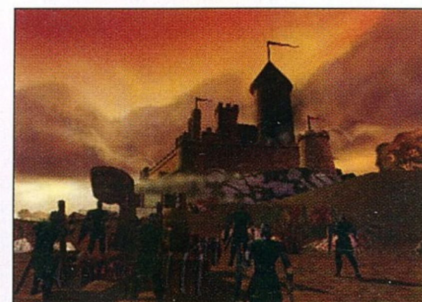


Akik 1986 tájékán már számítógépek közelében mozogtak (Amiga, C-64? Valaki?) minden bizonnyal felfigyeltek egy olyan stratégiai játékra, amely összetettségével, változatosságával messze megelőzte a korát és jónéhány későbbi koppintás alapjául szolgált: a Defender of the Crownt csakis olyan klasszikusokkal lehet egy lapon említeni, mint a Pirates! vagy a Zak McCracken. A játékot készítő egykori Cinemaware újra összeállt, és belefogtak a játék modernizált változatának elkészítésébe. Az első változás természetesen a grafikában érhető tetten, minden 3D-ben pompázik. A játékmeneten is sokat javítottak, ezúttal 19 területre osztották fel Angliát. A végső győzelemhez vezet az is, ha ezek mindegyikét ellenőrzésünk alatt tartjuk, de úgy is mi leszünk a jók és a szépek, ha kiszabadítjuk Marion hercegnőt vagy Richard királyt a gonosz János tömlöcéből, esetleg magát a trónbitorlót csapjuk le. A csaták irányítása leginkább a Kessenre fog hasonlítani, hadtesteinknek valós időben kell kiadnunk parancsaikat. Lényeges része lesz a játéknak a várostrom is, itt mind támadói, mind védői oldalon opciók tucatjaival határozhatjuk meg a taktikánkat (legmókásabbnak a "forró víz a falmászóra"-eljárás tűnik). A minijáté-kok is visszatérnek, a lovagi torna szabályait újraírták, ha kiütnek minket a nyeregből, akkor is folytathatjuk a harcot karddal a földön, természetesen most is lesz kis éji szűzmentés, kardozással, csilláron-lengedezéssel, naplementével, és már az is biztos, hogy íjászversenyen is részt vehetünk - elvégre Robin Hoodot irányítjuk!



Kiadó:	Cinemaware
Fejlesztő:	Cinemaware
Típus:	Stratégia
Megjelenés:	2002. ősze (NTSC)





2001



Parappa the Rapper 2

Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	Sony
Típus:	Zenés
Megjelenés:	2001. vége (NTSC)

A PSX-korszak egyik legegyedibb játéka vitathatatlanul a Parappa első része volt, amiben a hasonló nevű rapper kutyát irányíthattuk. (Tulajdonképpen ez volt az első olyan zenés program, ami sikert tudott elérni Japánon kívül is.) A második rész története ott kezdődik, ahol az első abbamaradt: hősünk meghódította Sunny Funny szívét, azonban Parappatownban feltűnik egy hihetetlenül gonosz kis banda, aminek egyetlen célja, hogy megkeserítse a város lakóinak életét, ugyanis minden ennivalót nudlivá változtatnak. Parappa természetesen csak egy utat ismer, hogy legyőzze őket: be kell bizonyítania, hogy ritmusérzéke még mindig az egeket verdesi. Ehhez természetesen különféle tanárokhoz kell járnunk (visszatér PJ Berri és Jammer Lammy is, de lesznek új inspektoraink is, mint Guru Ant vagy Hairdresser Octopus). A játékmenet és a grafika nem sokat változott, a gombok helyes időben történő lenyomása jelenti a jó szereplést, illetve a figurák még mindig 2D-sek, és ugyanolyan hangulatú az egész, mint az előző epizód.



PS2



GunMetal



A Rage a látványos lövöldözős programjaival lett híres (Incoming, Expendable, Hostile Waters, bár utóbbi csak PC-n jelent meg), s ezúttal sem tértek el a már jól bevált sémától. A GunMetalban egy irdatlan méretű robot irányítását ragadhatjuk magunkhoz, aminek - méretén kívül - ismertetőjele, hogy bármikor átalakulhat vadászgéppé á la Transformers. A sztorit - akárcsak a stílust - szintén akármelyik korábbi játékukból átemelhették volna: otthonunkat kell megvédeni a gonosz idegenektől. Ehhez természetesen különleges eszközök is a rendelkezésünkre állnak, mint az emberméretű pisztolyok, gépágyúk, rakétavetők, vagy a vadászgép-módban használható napalm- és repeszbombák. A tájat kívánság szerint alakíthatjuk, egy eltévedt (hehe) gyújtóbombával felégethetünk többhektárnyi erdőt, szintúgy lerombolhatunk egész hegyeket - a grafikai parádét a kidolgozott ellenfelek és szövetséges csapatok (egy-egy küldetésben akár százas seregek élén vonulhatunk a hasonló volumenű ellenség ellen), valamint szinte végtelen látótávolság teszi teljessé. Az agyunkat nem fogja nagyon megmozgatni (csak a kontrollermozgató agyközpontunkat), de azért várjuk sok szeretettel.





Xbox



Kiadó:	Rage
Fejlesztő:	Rage
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. decembere (NTSC)

Dragon Rage of Might and Magic

Kiadó:	3DO
Fejlesztő:	3DO
Típus:	Akció
Megjelenés:	2002. eleje (PAL)



A 3DO nem hagyja, hogy elfeledjük a nevüket, minden hónapban bejelentenek pár játékot, ha ez így megy tovább, hamarost ők lesznek a legtermékenyebb PS2-fejlesztők. A Dragon Rage új útra viszi őket, de azért a biztonság kedvéért ez az út is a már jól ismert M&M-világban kanyarog. A játékos egy Cael Cyndar nevű sárkányt fog irányítani, aki - mint a cím is mutatja - nagyon bedühödik. Ennek oka az, hogy a gonosz zöldbőrű orkok ki akarták nyírni, méghozzá azért, hogy így hozzáférjenek a bensőjében tárolt zeeniumhoz (ez az anyag teszi képessé a sárkányokat a tűzlehelésre). Cael ugyan meg tud szökni, ám rá vár a feladat, hogy 16 szinten át küzdjön jól megérdemelt szabadságáért, a 3DO-játékok jó szokása szerint akár kooperatív módban is. E nemes feladat közben negyvenféle orkot égethetünk ropogósra, jópár légi trükköt mutathatunk be, például hátrabukfencet a szelek szárnyán, különféle szálfegyvereket elkerülendő. Az alkotók természetesen a csillagokat is leígérik az égről, ha a grafikáról van szó, a végleges véleménnyel várnánk egy játszható verzió kipróbálásáig.



PS2

Race of Champions





Minden évben összegyűlik a ralisport elitjének a krémje egy kedélyes kis futamra, egy meglehetősen vonzó helyen: Tenerife kies szigetén. Itt van mindenki, aki számít - Makinen, Auriol, és még 23 versenyző - csak az egy szem Colin McRae hiányzik a bandából (csak nem a Colin McRae 3 készülődik?). A versenynek igazából nem sok tétje van, inkább egy kis pihenésre, örömvezetésre jó - a belőle készülődő játékban persze már komoly a tét, nekünk kell ugyebár nyernünk. A készítők egy interjú során elárulták, hogy mi az a három terület, amit a fejlesztés középpontjába helyeztek: a lehetőségekhez képest a legtökéletesebb szimuláció, a kocsik törésének minél valósághűbb megvalósítása és a porfelhő kidolgozása. Az elmondások szerint autónkat szinte végtelen különböző módon törhetjük össze, természetesen elhagyhatunk feleslegesnek ítélt alkatrészeket, úgymint: sárhányók, ajtók, kerekek. A képekből (a PS2-es verzióból valók) ítélve a gépek modellezésével sem egy óvodást bíztak meg, mert a járművek csodálatosan néznek ki. A PS2-es változatban osztott képernyőn mérhetjük össze erőnket, az Xboxosban minden valószínűség szerint az interneten is.

Kiadó:	Activision
Fejlesztő:	Climax Group
Típus:	Szimulátor
Megjelenés:	2002. tavasza (PAL)



PS2/Xbox

TransWorld Skateboarding

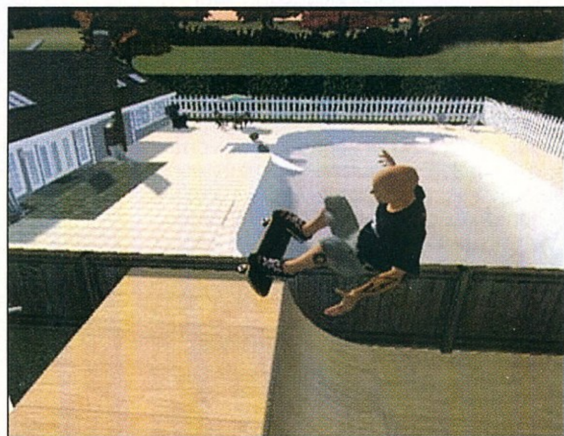
Kiadó:	Infogrames
Fejlesztő:	Barking Dog Studios
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. ősze (NTSC)





Xbox

Extrém sportok frontján nem mutatkoznak a kifulladás jelei, az Xbox megjelenését követő fél évben legalább 10 ilyen játék jelenik meg a konzolra, ami talán a legvadabb Hawk/Mirra/Hoffman-fanatikusokat is meghátrálásra kényszeríti - ennyi játékot egyszerűen nem lehet végigjátszani! Az Infogrames TransWorld-trilógiájának (Surf, Snowboarding) tagjai közül eddig messze a Skateboarding a legkevésébé sikervárományos. Nem feltétlenül azért, mert rossz lenne, hanem azért, mert mindenki Tony Hawkra készül, és azzal szemben bizony alulmarad - itt csak tíz pálya van, és a deszkások közül is csak Burnquist neve ismerős. A valódi városokon (Barcelona, Rio, New York, London) alapuló pályákat megpróbálták feldobni némi randalírozással - nem ládákat kell széttörnünk, hanem tűzcsapokat kiönteni, és ilyenkor pluszpontokat lehet kapni a helyszínre gyűlő rendőrautók "meggrindolásával". További örömöket jelenthet padok széttörése, szemetesek kiborítgatása és telefonfülkék kibelezése. A táj grafikája közepes, a versenyzők azonban meglepően jól néznek ki (trükközés közben mutogatnak, látszanak a tetoválásaik, a ruhájuk lebeg a szélben). Meglátjuk majd, mire megy a Tony Hawk 2x-szel szemben, de utóbbi sorozat harmadik részét biztos, hogy nem fogja megszorítani.






Wiggles



Kiadó:	Innonics
Fejlesztő:	SEK.ost
Típus:	Stratégia
Megjelenés:	2002. eleje (PAL)



Ha sosem szeretted a Hupikék Törpikéket, mert állandóan vidám életet élnek, és még a legrendetlenebbnek is csak annyi nyomja a lelkiismeretét, hogy behordta a sarat a lakásba, akkor a Wiggles neked való lesz. Ezek a törpék nem kedvesek. Ezek a törpék karatéznak, sőt, ha kell, bazi nagy fejszéket is maguknál tartanak. Ezek a törpék ráadásul imádnak berúgni a helyi kocsmában. Ilyen alapok után mindeki előtt nyilvánvaló lehet az, hogy a Wiggles nem egy teljesen komoly játék, sokkal inkább idióta keveréke a tamagochinak és a Settlersnek: a stratégiai részben hét alapanyag bányászatával kell felépíteni falunkat egyre mélyebben a föld színe alatt (feladatunk: leásni a magmáig, mert csak az ottani fémmel tudunk olyan láncot kovácsolni, amivel ki lehet kötni Odin isten kutyáját - no comment…). Rengeteg dolgot találhatunk fel (az ébresztőórától kezdve a kocsmán át egészen a taekwondoig), és tucatnyi ellenféllel is megküzdhetünk. A tamagochi párhuzamot azért említhetjük meg, mert kicsiny lényeink jókedélyét is nekünk kell fenntartanunk; az egész napos meló után mindenkinek jól jön a pihenés, legyen szó akár sörözésről (ne feledjük, németek készítik a programot), akár hörcsög-nevelésről vagy horpasztásról. Ezt még sózzuk meg némi klánháborúval, kismillió küldetéssel és stílusos grafikával: ez lesz a Wiggles.

Jonny Moseley Mad Trix



A 3DO teljesen új vizekre evezett: elhagyták a fantasyt és a műanyag katonákat, és új játékukhoz leszerződtettek egy bizonyos Jonny Moseleyt. Ha esetleg valaki előtt ismeretlen lenne az úriember, ő egy olimpiai bajnok síelő, aki mellesleg egy új extrém sport, a "freeskiing" úttörője is egy személyben. Ez a sport tulajdonképpen nem áll másból, mint különféle snowboardos trükkök előadásából, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy ehhez két deszkát használnak fel a versenyzők. A 3DO fejesei valószínűleg úgy dönthettek, hogy egy mezei extrémsport-játékkal ma már nem nagyon lehet labdába rúgni, ezért ki kellett találni olyan dolgokat, amiket máshol nem próbálhattunk még ki. Ezek egy része stílszerűen mindenkit hidegen hagy (már akit nem dob fel, hogy a Colosseum előtt síelhet), ám vannak meglepően ötletes kezdeményezéesek is. Ilyen például az, hogy egy adott menetet nem csak egyszerűen visszanézhetünk, hanem arról filmet is forgathatunk: bármilyen kameraállásból felvehetjük büszkén sikló/guruló hősünket, és természetesen az eredményt el is menthetjük egy későbbi, barátok előtt történő gizdulás céljából.




Kiadó:	3DO
Fejlesztő:	3DO
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2001. december (NTSC)

Driven

Sylvester Stallone életpályája rendkívül változatos: az utóbbi időben erőszakos, másra tekintettel nem levő kamionost alakított, majd egy hirtelen váltással erőszakos, másra tekintettel nem levő rendőrt, aztán őszinte meglepetésünkre erőszakos/stb. hegymászót alakított, legutóbbi fimjében pedig megrökönyödésünkre egy EMTNL autóversenyzőt formált meg (természetesen a filmek végére békés, törődő kamionossá/rendőrré/hegymászóvá/stb vált). A "színész" Driven című munkáját tavasszal mutatták be mérsékelt sikerrel az amerikai mozik, de a visszafogott lelkesedés is elég volt hozzá, hogy a "híres" BAM Entertainment lecsapjon a jogokra. Nemrégiben előrukkoltak az első képekkel a játékból, ami nem más, mint egy agresszív autóverseny, kitalált autókkal és pályákkal, habár a városi helyszínek valóságosak. A fejlesztők leginkább a film rajongóiból igyekeznek megélni, ugyanis sok eredeti ötletet nem vonultat fel a program, a látvány pedig egyelőre még elég pórias… Az egyetlen olyan dolog, amit komoly újításként értékelhetünk az az, hogy nagy hangsúlyt fektetnek a csapatmunkára: nem feltétlenül az a fontos, hogy mi nyerjünk, hanem hogy az istálló minél több pontot kapjon. Ehhez néha nekünk kell kicsit lemaradnunk, hogy feltartsuk a többieket, végső esetben pedig egy koccanással ki is ejthetjük a legfőbb riválist a mezőnyből.





Kiadó:	BAM Entertainment
Fejlesztő:	BAM Development
Típus:	Verseny
Megjelenés:	2001. ősze (NTSC)

Moto GP 2



A PlayStation 2-történelem eddigi egyetlen - és ebből adódóan legjobb - gyorsasági motorokat bemutató játékának a Namco cseppet sem meglepő módon már készíti a folytatását. A második rész három tekintetben könyvelhet el fejlődést: egyrészt a grafikán tuningoltak rengeteget (a képeken is látszik, hogy a motorosok sokkal részletesebb kidolgozásúak, az viszont elég siralmas, hogy a kerekek látványosan szögletesek); másrészt sokkal inkább szimulátor-jellegű lesz a program, mint elődje; harmadrészt pedig megduplázták az előző részben szereplő pályák számát (immár tíz betoncsíkon kergethetjük egymást). Egyelőre nincs hír róla, hogy a Moto GP 2 támogatná az internetes játéklehetőséget, de a négyes osztott képernyőt már beígérték.





Kiadó:	Namco
Fejlesztő:	Namco
Típus:	Szimulátor
Megjelenés:	2002. eleje (NTSC)



Kiadó:	Universal Interactive
Fejlesztő:	Computer Artworks
Típus:	Túlélő horror
Megjelenés:	2002. tavasza (NTSC)

The Thing

Az Extermination leírásánál V.Z. kolléga többször is utalt arra, hogy a játék hangulata leginkább A Dolog című filméhez hasonlít. Aki szerette a filmet, annak most jó hírünk van: teljesen autentikus forrásból - a film kiadójától - megkapjuk a folytatást PS2-n és Xboxon (a képek az utóbbi változatból valók). A játék stílusa is hasonlít kissé az Exterminationre: elhagyott bázisokat kell felkutatnunk (a sztori szerint egy kommandós-alakulat vezetői vagyunk, azzal a feladattal, hogy kiderítsük, mi is volt a hajcihő az antarktiszi bázison, amitől mindenki meghalt), és meglehetősen ocsmányul kinéző szörnyeket kell leaprítanunk. A legfőbb különbség abban van, hogy nem egyedül kell mászkálnunk, hanem egy ötfős csapat élén. Embereink között lesznek kommandósok, orvosok és mérnökök. A kommandósokra leginkább a harcokban számíthatunk, az orvosok feladata nyilván egyértelmű, a mérnökök pedig helyre tudják állítani az áramellátást, kinyitják a zárt ajtókat, és az információkat is ők tudják letölteni a számítógépekből - ráadásul menteni is náluk lehet. Hogy a pite még melegebb legyen, nekünk kell figyelni a lelki állapotukat: meg kell mutatnunk, hogy bízunk bennük (a Dolog ugyanis képes megszállni bármelyik emberünket), és csökkenteni kell félelmüket (minél többet kell fényben tartózkodnunk, nekünk kell előre mennünk, stb). A hangulat a helyén van, és a képek tanúsága szerint a grafikával sem lesz gond.



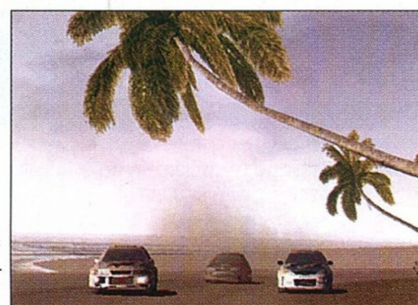




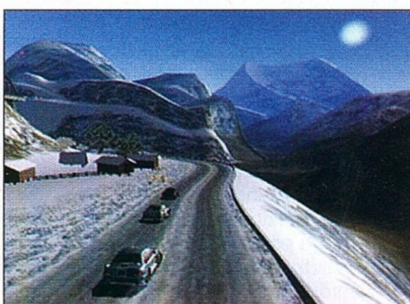
GTC Africa

Kiadó:	Rage
Fejlesztő:	Rage
Típus:	Verseny
Megjelenés:	2001. november (NTSC)

A raliversenyeket feldolgozó játékok meglehetősen népszerűek lettek az utóbbi időben, rengeteg ilyen program fejlesztésébe fogtak. A GTC Africa (GTC: Global Touring Challenge) nevéhez hűen a legforróbb kontinensre vezet minket, természetesen a legismertebb helyszínekre: a Szfinx lábánál és a piramisok között, a dél-afrikai tengerparton, Líbia sivatagjain át netán a kongói őserdőben kelhetünk versenyre. A közkinccsé tett képeken látszik, hogy ha az autók nem is, de a pályák mindenképpen tapsra érdemes módon vannak kialakítva. Arról még nincs hír, hogy mely versenyzők fémjelzik majd a játékot (vagy ha már itt tartunk: egyáltalán lesznek-e igazi versenyzők a programban), de az autók az igaziak másai lesznek: Ford, Subaru, Peugeot, Mitsubishi, Skoda - minden cég képviselteti magát. Ha a játszhatóságot nem rontják el (megtalálják az arany középutat a teljes szimuláció és az arcade viselkedés között), nagyszerű játékra van kilátásunk.









Wild Arms Advanced 3rd

Azok, akik a játék címéből következtetnek, ezúttal bizony rossz úton járnak: a Wild Arms Advanced ugyanis nem az új GameBoyra jelenik meg, hanem PS2-re. A program meglehetősen sokat változott, első ránézésre nem sokan mondanák meg, hogy a képek egy Wild Arms-játékból valók. Az izometrikus 2D-s megoldást cel shading eljárással díszített 3D-re cserélték, az eddigi karaktereket - noha átvették őket az új epizódba - teljesen átrajzolták; Jet, Virginia és Clive is visszatér. A játék legegyedibb vonása az ASK-rendszer, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy a párbeszédek során a mondatok legfontosabb szavait mi választhatjuk ki egy listából. Tőlünk függ, hogy agresszíven avagy kedvesen beszélünk valakivel, megkérünk valakit, hogy csatlakozzon hozzánk, vagy esetleg elküldjük melegebb éghajlatokra. Hogy ezt minél inkább átélhessük, nagy figyelmet fordítanak a szereplők arckifejezésére. Noha még csak a japán megjelenés dátuma ismert, a Sony szerint igyekezni fognak a fordítással. Hajrá!





PS2

Kiadó:	Sony
Fejlesztő:	Sony
Tipus:	RPG
Megjelenés:	2002. január (Japán)

Burnout

Kiadó:	Acclaim
Fejlesztő:	Criterion
Tipus:	Verseny
Megjelenés:	2001. november (NTSC)

Manapság, amikor mindenki a Gran Turismo 3-ért lelkesedik, igen nagy bátorságra vall előrukkolni egy autós játékkal. A Criterionnak van vér a pucájában, mert pár hónap múlva kiadják Burnout című játékukat (ami egyébként sokáig SRC, azaz Shiny Red Car munkanéven futott). A Burnout meglehetően egyedi lesz: olyan játékok keverékéről van szó, mint a Carmageddon, a Driver, vagy a régi Need for Speedek. Tulajdonképpen egy városi autóversenyről van szó, amit jónéhány újdonsággal ruháztak föl. Ilyen például a városi forgalom, ami igencsak jelentős lesz: minden pályán legalább 300 békés mazsola fog velünk együtt közlekedni. Erre gondoltak a készítők is, és igen nagy gondot fektettek a karosszéria menet közbeni változásaira, azaz autónkat rengeteg módon törhetjük össze. Ennek az önmagában csodás dolognak azonban van egy kellemetlen folyománya is: nem valódi kocsikkal tehetjük meg ezt, hanem olyanokkal, amiket a készítők találtak ki (ki-ki döntse el, hogy megéri-e feláldozni az igazi autókat a törhetőség oltárán, vagy sem; szerintünk mindenesetre igen, legalábbis egy ilyen arcade játékban). Szintén érdekes, hogy lesz egy pulzusmérő is, ugyanis a játék egyik célja az, hogy sofőrünket minél többször a szívroham közelébe kergessük - azaz az óvatos vezetés nem lesz javallott!







PS2

Sgt. Cruise



Segítsünk szegény Cruise őrmesternek, az idegenek már megérkeztek, neki pedig még ideje sem volt, hogy rendesen felöltözzön, éppcsak egy pár pisztolyt, egy gépágyút, pár gránátot, egy lézerágyút, egy rakétavetőt, egy éles kést, egy kevés töltényt és két uzit tudott magához venni. No meg egy boxeralsót. Ezzel a meglehetősen debil bevezetővel kezdődik a Titus játéka, amely - legalábbis grafikájában - már most, a megjelenés előtt másfél évvel is a kiadó legszebbjének nevezhető. Ahogy az a képekből is kitűnhet, az őrmestert irányítva kell mindenkit letakarítani a képernyőről, úgy, ahogy azt már jópár játékban megtehettük (ilyen volt a régi Loaded, vagy az újabb Expendable is), a különbség csupán a grafika minőségében van. Hősünket 30 pályán vezethetjük át, és természetesen mindegyiken található egy böhöm méretű főellenség is, akit csak különleges pirotechnikai mutatványok után tudunk levadászni. De megéri, ugyanis minden második pályán a megölt főellenség hullájából kiesik egy újabb ruhadarab, és mindegyik különleges képességekkel (láthatatlanság, extra gyorsaság, hatákonyabb tűzerő) ruházza fel Cruise-t. Mostanában sokat suttognak arról, hogy készül a GameCube változat is, de hivatalos bejelentés eddig nem született.

Kiadó:	Titus
Fejlesztő:	Titus
Tipus:	Akció
Megjelenés:	2003. tavasza (PAL)



Xbox

EA SPORTS

Lassan vége a nyárnak és közeleg az ősz. Ennek a ténynek az emberfia általában nem szokott örülni, bár az ősznek is megvannak a maga bájai. Mindenekelőtt ott vannak ugyebár a nagyszerű szüreti mulatságok, de konzolos szemmel tekintve hasonló fontossággal bír, hogy az Electronic Arts EA Sports divíziója is az őszi-tél eleji szezonban hozza ki méltán kedvelt sportprogramjai adott évre aktualizált változatát. Az idén sincs ez másképp, s most is megtartották ama dicsérendő szokásukat, hogy (egy-két sajnálatos kivételtől eltekintve) több platformra is megírják a programokat, sőt úgy tűnik, hogy még nem írták le (teljesen) az előző generációs konzolokat (PSX, N64) sem!

F1 2001


PS2/Xbox

Nosza, elsőre mindjárt egy kakukktojás, ez a program ugyanis nem a 2002-es évszámot viseli – persze nincs semmi gond, ez a program ugyanis (legalábbis a nevében) rendszeresen egy évet csúszik. Az évszám arra is vonatkozik, hogy a 2001-es Formula 1-es évad minden hivatalos versenyzőjével és helyszínével találkozunk a játékban. Az ígéretek szerint egy minden eddiginél valósághűbb, igazi élettel teli környezettel találkozunk. A nézők hullámoznak, egy-egy szebb előzésnél pedig felmorajlanak. Folyamatos rádiókapcsolatban állunk a kisegítő személyzetünkkel, akik tájékoztatnak minket a versenytársaink éppen aktuális pozíciójáról vagy az időjárás várható változásairól. A pálya szélét sem kizárólag a kavicságyak fogják alkotni, találkozunk a különböző, veszélyekre és akadályokra figyelmeztető zászlókat lengető emberkékkel is. Nagy újításnak ígérkezik az ún. "interaktív boxutca", magyarul a verseny már a depóban is eldőlhet, egy tapasztalatlanabb versenyző súlyos másodperceket (és ezáltal helyezéseket) veszíthet egy-egy rosszabbul kivitelezett kiállás folyamán, ráadásul a szerelőink "hangulatát" befolyásolja a versenyzésünk, egy rossz menet esetén idegesebbek, felajzottabbak, ezzel is csökkentve a boxmunka eredményességét, és nem utolsósorban mi is beleszólhatunk a munkájukba! A beállítási, tuningolási lehetőségeink és a szerelők animációi minden eddiginél részletesebbek lesznek. Ha mindezekhez hozzátesszük a valósághű időjárási elemek szerepeltetését, az ellenfelek mesterséges intelligenciájának továbbfejlesztését (mely szerint mindenki folyamatos pozícióharcot folytat a pályán verseny közben és előzget, nemcsak egymás mögött halad, mint a birkák, eltérő vezetési stílusokban az egyes versenyzőknél), valamint a konzolos verziókban a "challenge mode"-ban megnyerhető új játékmódokat, egy nagyszerű kis Forma 1-játékkal leszünk gazdagabbak.

A "challenge mode" központi szerepet kap a játékban: különböző ügyességi és időlimites feladatokat kell teljesítenünk, és ez alapján kapunk egy besorolást. Ez a besorolás determinálja, hogy milyen opciókat érhetünk el a játékban. Erre jó példa a következő: amíg nem teljesítjük a "variable weather challenge"-t, a gép nem engedi, hogy az opciók menüből változtassuk az időjárást. Ezáltal akár egy oktató résznek is felfogható, itt tudjuk elsajátítani a különböző technikákat és taktikákat. Három új egyjátékos és négy új multiplayer mód is helyet kapott a játékban, nagy részüknek eleddig csak a nevét lehet tudni, konkrétumokat még nem közöltek, úgyhogy nem fárasztunk titeket a felsorolással (mindenesetre lesz négy részre osztott képernyős többjátékos mód is).



PS2



Xbox



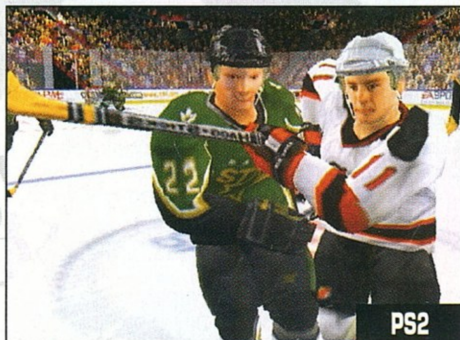
2001

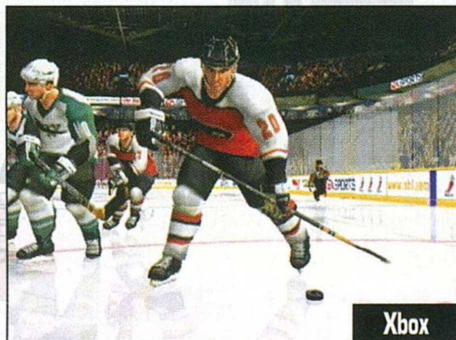
NHL 2002

A forró kipufogók és gumik után térjünk be a nem kevésbé forró hangulatú jeges arénák világába. Elsőként egy új kameraállást emelnék ki, mellyel a játékos szemszögéből is követhetjük az eseményeket – ami jól hangzik, az meg már megint más kérdés, hogy ez mennyire lesz használható. A játék folyamán pontokat gyűjtögethetünk, melyeket ún. NHL-kártyákba fektethetünk, s ezek segítségével különféle játékos tuningolásokat, cheateket és egyéb mókás dolgokat hozhatunk elő. Immár kreálhatunk magunknak saját játékost is, ha a meglévő 30 NHL csapat és 20 nemzeti válogatott tagjai nem elégítenék ki kényes ízlésünket. Lesz egy "indulat-méter" (naht! – pedig a hoki ANNYIRA békés sport), amely természetesen a, hogy is mondjam, "érzelemdúsabb" szituációkban változik és nemcsak játékosainkra, hanem a közönségre is hatással lesz – ez eltérő reakciókat vált ki a hazai és az idegenbeli publikumból is. A többféle nehézségi szint mellett hatféle játékmód közül válogathatunk. Jim Hughson veterán kommentátorunk mellé csatlakozik egy újabb úriember, Don Taylor személyében – reméljük valóban színesedni fog ezáltal a közvetítés. A különböző, okosan megválogatott kameraállásokból történő visszajátszások és az ígéretek szerint valósággal moziszerűen megvágott apróbb jelenetek szinte egy történetet kölcsönöznek majd a mérkőzésnek. PS2-n a karrier módban indulhatunk a Stanley-kupában is, és ezt, valamint a szezon módot akár multiplayerben is elindíthatjuk (hogy Xboxon is így lesz-e, arról nem szól a fáma). Reménykedjünk, hogy kijavítják az előző rész bosszantó hibáit, úgymint azt a felháborító bugot, hogy a cserepad előtt elhaladva elképesztően szaggat a program, valamint, hogy egy félpályáról(!) elengedett lövést 10 esetből 9-szer beenged a kapusunk, mert mellényúl...









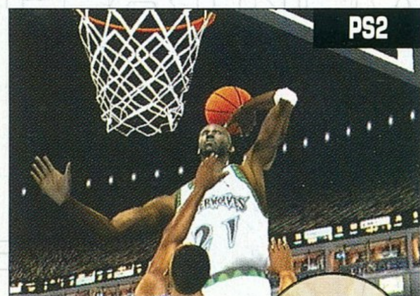
Madden NFL 2002



Egy nem kevésbé agresszív sportág következik a sorban: az amerikai futball. Noha kis hazánkban nem tolonganak a rajongói, mindenképp érdemes említést tenni róla. (Én speciel sosem értettem, miért jó az, ha "kicsi a rakás"-t játszik egy tucatnyi száz kiló fölötti fickó egy nagy barna tojás kegyeiért, ami már rég nincs ott alul, és különben sem tudom megfogni, majd pontosan elrúgni a lehetetlen alakja miatt). Külön kell választanunk az első- és másodgenerációs konzolokra megjelent változatokat, ugyanis a hardverháttérből adódóan lényeges különbségek vannak. Kezdjük a kicsikkel! Játszhatunk a "Madden Classic" módban, melyben újra átélhetjük azokat a pillanatokat, amik meghozták a sikert a sorozatnak, az új Madden-kártyákban találkozhatunk immár a vezérszurkolókkal is. Átírták az edzés részt, ahol maga John Madden segít bennünket abban, hogy kitanuljuk a foci ABC-jét és tökéletesítsük tudásunkat, a Madden-méter bevezetésével pedig nyomon követhetjük játékosaink erőállapotát. Egy rúgásjelzőt is kapunk, amely a technikai alapokon nyugvó rúgástechnikát segíti majd. Egy új móddal is találkozunk, amely a rejtélyes "Two-minute drill" névre hallgat, ez egyfajta játék-a-játékban opció, melyben pontokat szerezhetünk különféle védekezési és támadási formulákkal. A "nagytestvérek" minden előbb felsorolt újítást tartalmaznak, természetesen jóval igényesebb grafikai megvalósítással – ami azért alapvető követelmény. Itt új arcmimikát, testfelépítést és százas nagyságrendnyi új animációt ígérnek a készítők – méghozzá nemcsak a játékosokat illetően, hanem a pálya szélén flangáló (és gyakran a gutaütés határán álló) edzőkre vonatkozóan is. Ezen túlmenően ezekben a verziókban már helyt kapott egy komplett csapatkreátor opció tokkal-vonóval, a sisaktól a stadionig mindent megszerkeszthetünk. A visszajátszásoknál olyan kameraállásokat is ígérnek, amiket egy TV-közvetítés keretében technikailag nem lehetne megoldani (pl. virtuálisan megtudhatjuk, hogy milyen látvány (szerencsére az érzést nem tudhatjuk magunkénak), ha egyszerre húsz drabális főszer ugrik a fejünkre...



NBA Live! 2002



A kosárlabda is leginkább amerikai őrület, de Európában (így nálunk is) rengeteg rajongója van. A program kirakatemberének most a Houston Rockets játékosát, Steve Francist kérték fel. Ő volt az alany a motion capture technológia használatánál és nem utolsósorban a designnál is segédkezett. Rengeteg új mozdulatsor, kosárra dobás, blokkolás, zsákolás, lepattanó szerzés és miegymás került a programba. Azt gondolom senkinek sem kell különösebben taglalni, hogy ezek a kosaras gyerekek mekkora színészek és milyen hihetetlen fizimiskákat képesek maguknak kreál(tat)ni – ha minden igaz, itt az összes játékos felismerhető lesz, akárcsak a valóságban, mindenre figyeltek a frizuráktól kezdve a tetoválásokon át a viselt kosárcipőfajtákig bezárólag. Mivel az is a show és a felhajtás része, hogy olyan lazák, mint egy szumós gatyája az átlagemberre, ezért nemcsak a kosárszerzéseknél, hanem egy másik játékossal vagy akár a bíróval való veszekedéseknél, pacsiknál, ünnepléseknél is találhatunk új animációkat (mintegy 50 újat kapunk majd). Az automata visszajátszásnál két új kameraállást láthatunk, a Jam és a Swat Camet. A program csiszolásában mindenesetre az animációk tökéletesítése viszi majd el a prímet, erre fektették a legnagyobb hangsúlyt. Aki szereti, ha egy csapatjátékban kézzel is a labdához lehet érni, biztosan komálni fogja a programot.





PSX/PS2/Xbox

NASCAR Thunder 2002



Térjünk vissza a technikai sportokhoz! A Nascar verseny grafikai motorját ugyanaz a brigád követi el (Tiburon Studio), amelyik a Madden NFL-ért felelős, és ez állítólag minden eddiginél több autó egyidejű megjelenítését teszi lehetővé. A háromdimenziós vezetőfülke megvalósítása, a dinamikus fényeffektek (lesz persze éjjeli verseny is), az eddigi legrészletesebb autó- és pályakidolgozás a szerzők szerint meg sem kottyannak ennek az engine-nek. (Úgy legyen, hisszük, ha látjuk!) A kocsik úgy törnek, mint a valóságban, de legalább megvan az a jó érzésünk, hogy a lerepülő alkatrészeink a többieket is zavarják a továbbhaladásban, akárcsak az elcsöppentett olajfoltok és a kocsinkból kiszálló füst – lehet, hogy a helyes taktika az lesz, ha porrá zúzzuk magunkat az élen haladva? Az új karrier módban több szezonon keresztül is versenyezhetünk, ezalatt új pilóták is a reflektorfénybe kerülhetnek, míg az idősebbek visszavonulnak. A program tartalmazza a jelenlegi Nascar versenyek mind a 23 pályáját, beleértve az új Chicagoland és Kansas Speedwayeket is, és az új Dodge-ok is irányíthatóak benne, természetesen az aktuális szezonra frissített pilótalistával, és a csapateditor sem hiányozhat. Multiplayer módban akár négy részre osztott képernyőn is versenyezhetünk majd (hej, de jó is lesz, ha rögtön a start után négyen fordulnak szembe a mezőnnyel!), az egyjátékos módok változatlanok maradnak. Referenciának talán elég annyi, hogy egy Nascar-versenyző, Dale Earnhardt Jr. is azt nyiltkozta, hogy a játék annyira reális, hogy ezen fog gyakorolni versenyek előtt. Azért senkinek sem javaslom, hogy pár óra játék után bátran küldjön meg egy Chevyt vagy egy Dodge-ot a daytonai pályán…



PS2/Xbox

FIFA 2002



PSX/PS2/GC







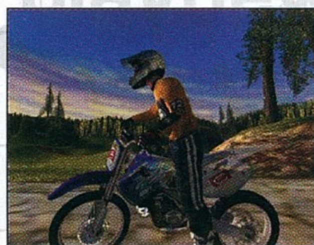
Az előző hírek rovatában már olvashattatok a játékról, azóta újabb információk nem érkeztek, de azért egy pár új Gamecube-os és PS2-es képpel tudunk szolgálni.

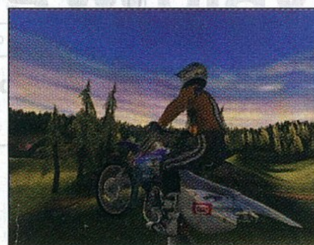
Supercross 2002

Mindössze egy pár szép PS2-es képet tudunk bemutatni a programról, még a megjelenési dátuma sem konkretizálódott.



PS2







REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról?
Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is?

Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

(A részleteket megtalálod a befűzött kartonon, a megrendelőlapon.)

Ja, és ne feledd: első 12 számunk tulajdonosai nemcsak PlayTime! pólót kaphatnak, hanem részt vesznek egy sorsoláson is, amelynek a fődíja egy PlayStation 2!

REPLAYTIME



2000/01

DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK



2001/01

FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS



2001/02

GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO
ELDORADO

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

REPLAYTIME



2001/03

LUNAR 2
RECORD OF
LODOSS WAR
SPEED DEVILS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO
ELDORADO
BREATH OF FIRE4



2001/04

C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3

VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3



2001/05

FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT
ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

REPLAYTIME



2001/06

ALONE IN THE
DARK IV
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT
ENOUGH



2001/07

THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
PARTY

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE
DARK IV



2001/08

GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S
SCARIEST POLICE
CHASES
SONIC
ADVENTURE 2

VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2



NINTENDO



Augusztus 23-tól 25-ig tartott a Nintendo szokásos évi kiállítása Japánban, amely igen fontos lépés volt a GameCube életében, ugyanis a konzol csak most, két héttel a japán megjelenés előtt mutatkozott be otthonában. Mindenki nagy várakozással figyelte a SpaceWorldöt és az új Mariora és Zeldára várt. Sokan abban is reménykedtek, hogy esetleg valamelyik már játszható állapotban lesz, netán még idén megjelenik. Sajnos egyik feltételezés sem jött be, a Mariora jövő nyárig, a Zeldára pedig még tovább kell várakoznunk. Alábbi összeállításunkban csak azokat a programokat mutatjuk be, amelyek itt debütáltak (a szintén bemutatott Soul Calibur 2-ről pár oldallal arrébb olvashatsz, a többi játékról pedig 01/08. számunkban, az E3 bemutatók között). A feltüntetett megjelenési időpontok Japánra vonatkoznak, az amerikai NTSC és PAL-verziókra természetesen ezután még bőven várni kell.



1080° Snowboarding 2

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Left Field Studios
Típus:	Extrém sport
Megjelenés:	2002. második fele

A SpaceWorld egyetlen igazi meglepetése – már a Zelda radikális designváltása mellett – az volt, hogy kiállításra kerül a Nintendo 64 legjobb (nem, mintha annyi lett volna...) snowboardos játékának második része. Igaz, még nem volt játszható, és a japán közönség is nagy ívben... nem foglalkozott vele, viszont az amerikai/európai sajtó az egyik legjobb programnak választotta. Magáról a játékmenetről még semmi konkrétum nem derült ki, az biztos, hogy a grafikával aratni fog! A Left Fieldes srácok azt nyilatkozták egy interjúban, hogy eddig csak az engine-t készítették el, minden más dolog csak ezután jön. Akárhogyis, látva a képeket és a videókat, nagyon meg kellene erőltetni magukat, hogy rossz játékot csináljanak belőle!







SPACEWORLD 2001

Legend of Zelda

Talán nem túlzás azt mondani, hogy mindenki az új Zeldára várt a SpaceWorldön. Ugyan tavaly már bemutattak egy rövid videót az – egyelőre – egyszerűen Legend of Zelda néven futó játékból, most kiderült, hogy arra bizony keresztet vethetünk. Miyamoto úr ugyanis idén januárban úgy döntött, hogy a látvány nem tetszik neki, és ezért mindent (!) messzire hajították a játékból, és az utolsó bitig újraírták a programot. Az új design vegyes érzelmeket váltott ki a jelenlevőkből: a japánok testületileg elájultak tőle, annyira bejött nekik, viszont a nyugati sajtó meglehetősen fanyalogva reagált a változásokra (ezeket bemutatandó közlünk egy képet a tavalyi Zelda-inkarnációból is). A főszereplő sokkal fiatalabbnak néz ki, mint az eddigi Zeldákban bármikor, és a program teljesen rajzfilmszerűvé változott – felhasználva a cel shading grafikai megoldást. Technikailag persze a játék az egyik lefejlettebb a konzolon, hiába néz ki elnagyoltan hősünk, a fények "realisztikusan" vetődnek arcára, és nagyon jól van animálva. Nemcsak a főhősön, hanem az egész játékon látszik, hogy fiatalabbaknak készült, rengeteg a vicces, eltúlzott mozdulat, illetve a rajzfilmekből untig ismert jelenet (pl. a szörnyek még futnak kicsit a levegőben, mielőtt lezuhannának). Bízzunk Miyamoto úrban, csak tudja, hogy mit csinál (bár saját külön bejáratú Nintendo- és Zeldománunk, V. Z. is húzta kicsit a száját)!



▲ Ilyen volt (Zelda 2000-ben)



▲ Ilyen lett (Zelda 2001-ben)



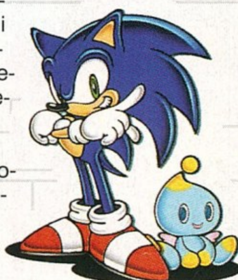


Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Típus:	Kaland
Megjelenés:	2002. vége

Sonic Adventure 2

Augusztusi számunkban olvashattatok a DC-s Sonic Adventure második részéről. A SpaceWorld előtt egy nappal jelentette be a Sega, hogy a játékot kiadják GameCube-ra is, ráadásul a kiállításon már játszani is lehetett vele. Mivel a játék egy egyszerű átirat lesz, zérus fejlesztéssel, túl sokat nem várunk tőle – csak azt, ami már az eredetiben is benne volt: eszelős gyorsaságot, változatos játékmenetet, no és azt, hogy süninkkel végre egy Nintendomasinán is szétrúghassuk Dr. Robotnik hátsóját.

Kiadó:	Sega
Fejlesztő:	Sega (Sonic Team)
Típus:	Akció
Megjelenés:	2001. vége





Mario Sunshine

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Nintendo
Típus:	3D platform
Megjelenés:	2002. nyara

Miyamoto úr egyik kreálmánya, a Nintendo talán legismertebb teremtménye, Mario természetesen nem kerüli el a GameCube-ot. Szegény jószág rajongói azonban nem örülhetnek túlságosan, ugyanis Marióra várni kell még legalább egy évet. Az új epizódról meglehetősen kevés dolog került ki, Miyamoto szerint azért, hogy nehogy valaki lemásolja az ötleteiket; a cinikusabbak viszont inkább azt suttogják, hogy még igen képlékeny állapotban van a program. A bemutatott videó egy grafikailag nem sokat mutató játékot ábrázolt: a hatalmas várost ugyan néha teljesen be lehetett látni, ám túl sok köszönet nem volt benne, a textúrák ugyanis nem voltak szebbek a Mario 64-ben látottaknál (a hangok egyenesen abból voltak kiszedve). Mario figurája azonban igen kidolgozott, az arca többféle érzelmet tud kifejezni, a fáradtságtól a rémületig, csak azt nem árulták el senkinek, hogy a hátán található szerkezet mire való. Vajon fegyverként lehet majd használni? Vagy a videóban több helyütt látott szivárványokhoz lesz köze? Biztosat még nem lehet tudni, de ha kiderül valami, akkor természetesen arról azonnal tudósítani fogunk!





Rune

Kiadó:	From Software
Fejlesztő:	From Software
Típus:	RPG
Megjelenés:	2002. eleje



Az N64-éra egyik legnagyobb érvágása a Nintendo számára a SquareSoft elvesztése volt. Mintha a cég távoztával minden olyan vállalat, amelyik RPG-ket szokott fabrikálni ráérő szabadidejében, szintén fogta volna magát, és lelécelt volna – a nagyon gyenge Quest 64 mellett nem sok ilyen próbálkozás jelent meg (persze most a Zeldáktól eltekintettünk, azok külön műfajba sorolhatók). Szerencsére GameCube-on ilyen veszély nem fenyeget, a From Software viszonylag hamar kiadja a Rune-t, ráadásul megkezdték a munkálatokat egy másik RPG-n, a Gold Star Mountainen is). A játék csatarendszere különféle kártyák használatára épül – a fejlesztők a Magic: The Gatheringhez hasonlították a rendszert. A vadonban, illetve labirintusokban vándorolva kisebb logikai feladványokat hajthatunk végre, illetve ládákat fosztathatunk ki. Amikor támadnak a szörnyek, a paklink lép elő főszereplővé; ahogy a Magicben, itt is minden – a lények megidézésétől a defenzív és offenzív varázslatokon át a gyógyításig – a lapjárásunkon múlik. Az egyes kártyák eltérő mennyiségű rúnába kerülnek, ezeket a győztes csaták után tölthetjük fel. A játék lényege, hogy a lehető legerősebb paklit összeállítva eredménnyel vehessük fel a harcot a királyságunkat elnyelő ködöt irányító varázsló ellen.



Bomberman Generation



Bomberman mindig is a Nintendo egyik biztos támaszának számított, és természetesen a Hudson nem hagyja ki a GameCube által nyújtott lehetőségeket. A jó öreg bombarakosgató ezúttal teljes 3D-ben jelenik meg, ráadásul a Sega által feltalált cel shading grafikát alkalmazza. A játék keveri a hagyományos Bomberman-elemeket az újításokkal: a szörnyek továbbra is kötött útvonalon közlekednek, ám a bombák immár nem csak derékszögben robbannak, hanem a tájhoz méltóan teljes 3D-ben. Ha tovább nyomjuk a bombadobás gombját, figuránk egy dupla méretű pukkanószert hagy el maga mögött, ráadásul ezeket az erősebb robbanószereket különféle extra dolgokra is használhatjuk: a folyó melletti fát kirobbantva hidat eszkábálhatunk magunknak, a kastély kapujánál alkalmazva pedig a fémrácsokat durranthatjuk szét. Bombermanunk ráadásul utazásai alatt kis állatokat, ún. karbonokat szedhet össze, ezek különféle képességekkel ruházzák fel őt – extra gyorsaság, sérthetetlenség, stb. Egy korábbi Bomberman epizódban – a Tournamentben – ezeket a kedvenceket össze is ereszthettük egy barátságos harc erejéig, remélhetőleg ezt a Generationből sem hagyják ki. Szerencsére nem hanyagolják a többjátékos módot sem, négyen is küzdhetünk majd egymás ellen.

Kiadó:	Hudson Soft
Fejlesztő:	Hudson Soft
Típus:	Ügyességi
Megjelenés:	2002. második fele







Doshin the Giant

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Marigul
Típus:	Stratégia
Megjelenés:	2002. első fele

Doshin eredetileg még N64 DD-re jött volna ki (ez a N64 kiegészítője lett volna), ám annak korai halála – már a megjelenést is alig érte meg – miatt inkább talonba rakták egy kicsit, és csak most, a GameCube megjelenésével vették újra elő. A sárga óriás – ő Doshin – célja, hogy segítse az embereket, ebben kell őt vezérelnünk. Ha a lakosságnak tetsző dolgokat cselekszünk (pl. fákat ültetünk, új területeket csatolunk földjeikhez, eltapossuk az őket fenyegető állatokat), akkor szíveket kapunk, ebből egy rakatot összegyűjtve Doshin megnő egy kicsit. A túlzott jótékonykodás is ártalmas lehet, ugyanis ha óriásunk túl nagy lesz, akkor nem lát el a talpáig, és hajlamos összetaposni a házakat emberestül. Mivel egy óriásról van szó, talán természetes, hogy kedvünk szerint alakíthatjuk a környezetet: egy ugrásunk alatt még a legmagasabb hegycsúcsok is belapulnak, de egy erőteljes rántással meg is magasíthatunk kisebb földdarabokat – így akár hidat is verhetünk két távoli sziget között. A grafikában semmi jelentőset vagy forradalmit nem vettünk észre, ez talán annak köszönhető, hogy néhány dolgot (például Doshin modelljét) megtartottak a régebbi változatból.





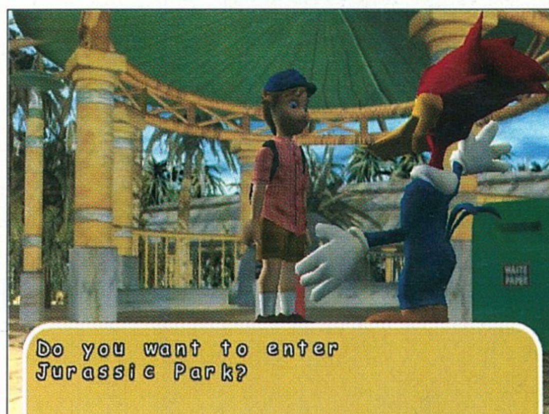
Universal Studios



Az egyik első játék, amit bejelentettek a GameCube amerikai megjelenésének napjára a Kemco meglehetősen furcsa játéka volt – a SpaceWorldön már ki is lehetett próbálni. Ez a játék a Universal Studios legnagyobb filmsikerein alapul, minden nagy filmjük alapján készített a Kemco egy virtuális vidámparkot, mindegyikben jó pár feladattal, minijátékkal. A Jurassic Parkosban (eddig csak ebből vannak képeink) például az egyik ilyen feladat a menekülés egy T-Rex elől egy dzsippel, de lesz itt dinofelismerő játéktól a célba lövésig minden, mi szem-szájnak ingere. Az őslények mellett lesz még vidámpark, ami Casper világán alapul, lehetőségünk lesz a Vissza a jövőbe-filmeket is megjárni és retteghetünk majd a Cápáktól is. A program grafikája nagyon szép, főként ahhoz képest, hogy a megcélzott réteg a 10 éven aluli gyermekek népes csoportja. Mivel láthatólag nagyon büszkék rá a fejlesztők, említsük meg, hogy az egyes feladatokat nem más magyarázza el, mint Woody Woodpecker, a harkály.

Kiadó:	Kemco
Fejlesztő:	Kemco
Típus:	Minijátékok
Megjelenés:	2001. decembere

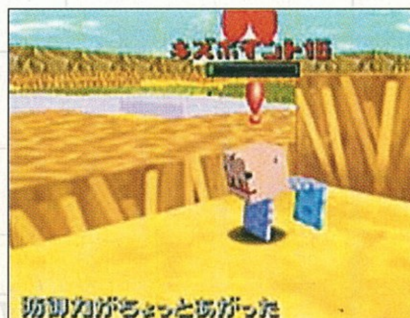




Doubutsu Bancho







A végére hagytuk a csemegét, az idei SpaceWorld legidiótább játékát, amelynek címét Animal Leaderre, azaz Állatvezérre lehetne fordítani. Kezdetben vala egy rózsaszín malac – ezek vagyunk mi. Ment a malac, mendegélt, egyszer csak rájött, hogy ő lesz az állatok királya – nosza nekiállt felfalni a többi állatkát a vidéken. A gének összjátékának köszönhetően malacunk feje ugyan érintetlen maradt, ám az elfogyasztott állatok függvényében teste mindenféle mókás lénnyé deformálódott: ha tigrist evett, hatalmas karmai és csíkjai nőttek, ha kígyót, akkor megnyúlt a teste – de a feje akkor is egy rózsaszín malackáé maradt. Mindehhez vegyük hozzá, hogy a játék grafikája kizárólag kockákat képes megjeleníteni, nem kevéssé idiotikussá formálva tovább az amúgy sem épelméjű összképet. Ugyan disznóság, de kiéhezve várjuk!

Kiadó:	Nintendo
Fejlesztő:	Saru Brunei/Marigul
Típus: Disznófejlesztgetős Third-Person Stratégia	
Megjelenés:	2002. márciusa

PlayStation-játék megjelenések (Amerika, NTSC)

Cím	Megjelenés	Kiadó
Tales of Destiny 2	11.szept	Namco
Rescue Heroes: Molten Menace	15.szept	Knowledge Adventure
X-Men Mutant Academy 2	18.szept	Activision
Tiny Toon Adventure	18.szept	Crave
Spider-Man 2 Enter: Electro	18.szept	Activision
Looney Tunes: Sheep Raider	18.szept	Infogrames
Hot Wheels Extreme Racing	19.szept	THQ
NBA Shootout	25.szept	Sony
Syphon Filter 3	25.szept	Sony
The Weakest Link	01.okt.	Activision
NASCAR Thunder 2002	02.okt.	Electronic Arts
Castlevania Chronicles	09.okt.	Konami
Razor Racing	09.okt.	Crave
Power Rangers Time Force	11.okt.	THQ
Dexter's Lab	15.okt.	BAM! Entertainment



X-Men Mutant Academy 2

PlayStation 2-játék megjelenések (Amerika, NTSC)

Cím	Megjelenés	Kiadó
Paris-Dakar Rally	15.szept	Acclaim
Arctic Thunder	18.szept	Midway
Project Eden	18.szept	Eidos
NHL 2002	18.szept	Electronic Arts
Monster Rancher 3	20.szept	Tecmo
ICO	25.szept	Sony
SpyHunter	25.szept	Midway
F1 2001	25.szept	Electronic Arts
Thunderstrike	25.szept	Eidos
Soul Reaver 2	25.szept	Eidos
NHL Hitz 20-02	25.szept	Midway
Silent Hill 2	25.szept	Konami
Kessen 2	27.szept	Koei
Soldier of Fortune	28.szept	Majesco
NASCAR Thunder 2002	30.szept	Electronic Arts
GoDai Elemental Force	01.okt.	3DO
Shadow Man 2econd Coming	01.okt.	Acclaim
Grand Theft Auto 3	02.okt.	Rockstar Games
Mummy Returns	02.okt.	Universal Interactive
OKAGE: Shadow King	02.okt.	Sony


Project Eden

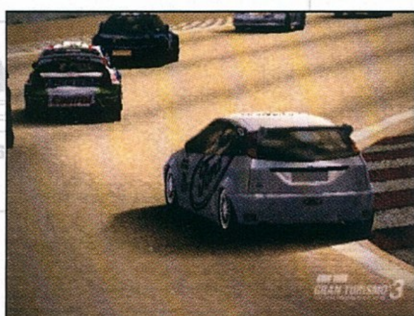

Grand Theft Auto 3

Dreamcast-játék megjelenések (Amerika, NTSC)

Cím	Megjelenés	Kiadó
Mat Hoffman's Pro BMX	12.szept	Activision
Ooga Booga	12.szept	Sega
Phantasy Star Online ver.2	12.szept	Sega
Heavy Metal: Geomatrix	14.szept	Capcom
PBA Tour Bowling 2001	16.szept	Bethesda
Sega Sports NFL 2K2	18.szept	Sega
Propeller Arena	25.szept	Sega
Alone In The Dark 4	26.szept	Infogrames
Conflict Zone	03.okt.	Ubi Soft
Bomberman Online	16.okt.	Hudson Soft



Propeller Arena


Gran Turismo 3: A-Spec

Amerikai játékeladási toplista

Cím	Géptípus	Kiadó
Gran Turismo 3: A-Spec	PS2	Sony
NBA Street	PS2	Electronic Arts
Super Mario Advance	GBA	Nintendo
Sonic Adventure 2	DC	Sega
Twisted Metal: Black	PS2	Sony
Final Fantasy Chronicles	PSX	Square EA
Tony Hawk's Pro Skater 2	GBA	Activision
Pokémon Gold	GBC	Nintendo
Legend of Zelda: Oracle of Seasons	GBC	Nintendo
Pokémon Silver	GBC	Nintendo
Legend of Zelda: Oracle of Ages	GBC	Nintendo
Gran Turismo 2	PSX	Sony
MX 2002	PS2	THQ
Mario Party 3	N64	Nintendo
NASCAR Heat 2002	PS2	Infogrames

PREPLAY

A csillagokkal megpróbáljuk jelölni, hogy körülbelül milyen színvonalra számíthatunk:

★★★★★	Potenciális sikervárományos
★★★★	Reményteljes darab
★★★	Majd meglátjuk...
★★	Inkább nem kellene
★	Most állítsák le az egészet!

Első benyomások

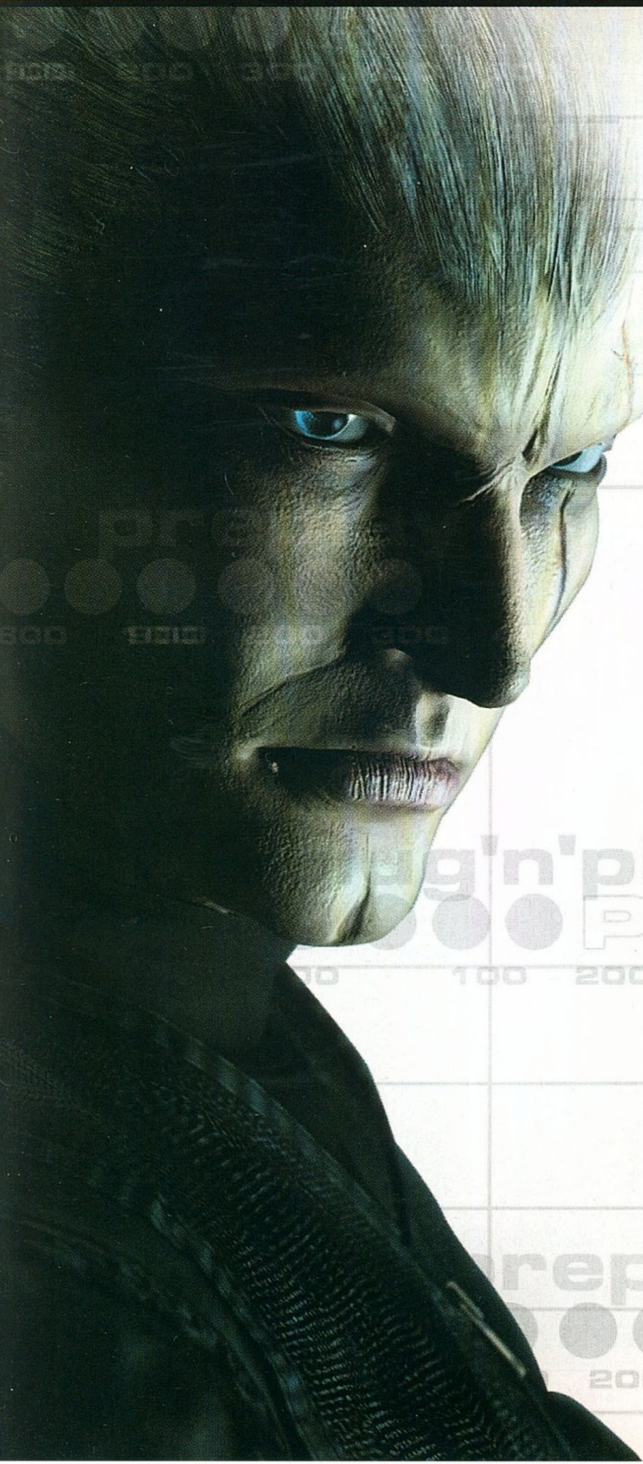
★★★★★ – Potenciális sikervárományos

Első ránézésre körülbelül erre számíthatunk. A remény hal meg utoljára...



KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 50%

Azt persze nem árt mindig figyelembe venni, hogy ezek csak előzetes jövendölések!





Tartalom

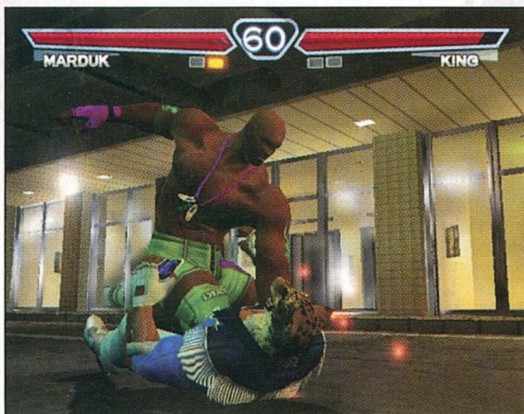


TEKKEN 4



Kiadó	Namco
	www.namcoarcade.com
Fejlesztő	Namco Japan
Megjelenés	2001. augusztus 1. (Japán játéktermi verzió)

A sztori szempontjából mellékvágánynak tekinthető Tekken Tag Tournament után a negyedik részben ott folytatódik a sztori, ahol az 1997-ben, a harmadik résszel abbamaradt. A harmadik Iron Fist-bajnokság nem sült el tökéletesen Heihachi számára: a Mishima Zaibatsu elnöke nem tudta elfogni a természetfeletti lényt, Ogrét, ezért jobb híján a hátrahagyott nyomok (vércseppek, leszakadt bőrdarabok – sok mindent lehet találni a földön egy kiadós bunyót követően) alapján próbálta meg egyesíteni saját génállományát a furcsa lényével. Heihachiból hiányzott egy gén - az Ördög-gén -, és az egyetlen személy, akiben ez megvolt (Jin Kazama, az Iron Fist 3 bajnoka, aki végül legyőzte Ogrét) pedig eltűnt. Heihachi nem adta fel, és nyomára bukkant valami meglepőnek: saját fiának, Kazuyának. Mivel a porontyot legutóbb egy vulkánba zuhanva látta, természetesen elcsodálkozott a dolgon – és rögtön úgy döntött, hogy ideje lenne felújítani családi kapcsolatait. Ennek egy különös módját választotta: megrohamozta azt a kutatóintézetet, ahol Kazuya testét vizsgálták, és ahol újjáélesztették. A rajtaütés nem sikerült: Kazuya elmenekült, Heihachi pedig nem látott más lehetőséget az elfogására, mint egy újabb Iron Fist-bajnokságot. Heihachi tehát meghirdette az Iron Fist 4-et, és a hatalmas hirig hallatán újra elkezdtek összegyülekezni a bajnokok.



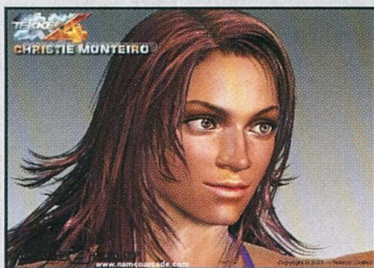
Innentől kezdve a Tekken 4 már a szokásos úton halad: egyszerűen le kell aprítani a másikat. Az újabb részhez persze új szereplők is dukálnak, eddig hármat jelentett be a Namco; Christie Eddy örökségét viszi tovább, Marduk egy idomtalan alak, aki a "lassan ütök, de ha betalálok akkor aztán ott kő kövön nem marad"-elvet követi, és végül Steve, a boxoló következik a listán. Valószínűleg néhány régi karakternek búcsút mondhatunk, de az biztos, hogy a következő versenyzők ringbe szállnak negyedszerre (ötödszörre) is: Hwoarang *(Vajon minek? Még dekorációnak is gyenge! - a szerk.)*, Xiayou, King, Law, Yoshimitsu, Heihachi, Kazuya és Paul.



A játékmenetben is lesznek változások, új típusú kombókat vezettek be, és a teljesen megújult pályák is nyújtanak majd új lehetőségeket. A pályák ugyanis immár nem lesznek olyan "korong alakúak", mint a TTT-ben (ahol a környezet a kameranézetnek megfelelően forgott, s ez bizony néha nagyon észrevehető volt), ráadásul mindegyiken található majd néhány fal, amire ugyanúgy felkenhetjük kedves társainkat, ahogy azt a Dead or Alive-sorozatban már megszokhattuk. Ezután sokkal fontosabb lesz a pályák ismerete, a tájékozatlanokat ugyanis könnyen beszoríthatjuk egy sarokba, amivel esélyeik máris drasztikusan csökkennek: a pajti sebződik attól (azoktól) az ütés(ek)től, amivel nekikenjük a falnak, sebződik magától az ütközéstől, és a végén még el is terül, ami újabb jópofaságokra ad hat alkalmat. Természetesen ez akár el is ronthatta volna a játékegyensúlyt, ezért az

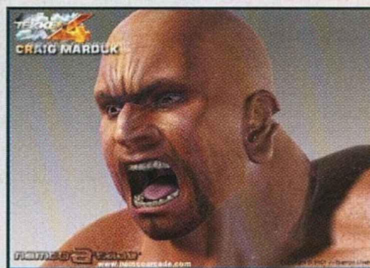
Christie Monteiro

Történet: Christie Eddy tanítványa, ő is mesteri módon tudja felhasználni a kapuera táncos mozdulatait a harcban. Eddy azonban nem sokkal azután eltűnt, hogy befejezettnek nyilvánította Christie kiképzését, a leánynak egyetlen lehetősége van, hogy megtudja hová tűnt a mestere: a bajnokság.
Harc: Christie is ugyanazt a kiszámíthatatlan technikát alkalmazza, mint Eddy, akkor a legerősebb, ha már az irányítója sem tudja, hogy hol van éppen, mit csinál, és azt mikor fogja abbahagyni – ugyanolyan idegesítő lesz, mint elődje.



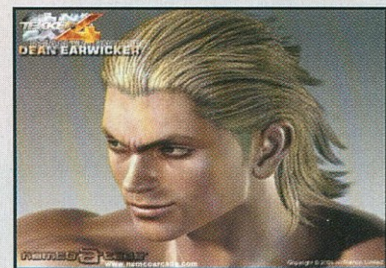
Craig Marduk

Történet: Craig sokáig részt vett a profi Vale Tudo bajnokságban, egészen addig, amíg egy kisebb jelentőségű ügy miatt kizárták. A lejtőn nem volt megállás: előbb a pia, majd kisebb verekedések, végül pedig megölt egy embert. Ezért a tettéért tíz év börtönt kapott, ám két év múlva egy ismeretlen jótevő kiszabadította, azzal a feltétellel, hogy részt kell vennie az Iron Fist 4-en.
Harc: A Vale Tudo lényege az, hogy az ember a testsúlyával győzi le az ellenfelet, Craig ez alapján pompás harcos lehet. Böhöm méretéhez és hatalmas erejéhez valószínűleg irdatlan lassúság párosul.



Steve Fox

Történet: Steve egy középsúlyú bokszoló, aki kihívta maga ellen a sorsot, amikor a megrendelő kérésével ellentétben mégsem feküdt ki egy bundázott meccsen. Kiderült, hogy a maffiát sikerült felbosszantania, hamarosan bérgyilkosok eredtek a nyomába, kénytelen volt Amerikába szökni. Ott aztán ő is feliratkozott az Iron Fist 4-re "minden mindegy"-alapon.
Harc: Remélhetőleg erősebb lesz, mint a TTT boxolói (Brian vagy Bruce), ők ugyanis nem voltak nagy eresztések. Ha kellően erőseket tud majd ütni, és elég gyors lesz, akár a legjobbak közé is tartozhat.





ilyen helyzetekből való szökést könnyítendő bevezettek egy új kombót, a helycserét (Position Change), amit úgy érhetünk el, ha egy dobás végrehajtása közben lenyomunk egy irányt is (hogy ilyenkor mi történik, azt itt lent láthatod egy kis képeregény fomájában is). Ez az újítás persze nem csak a falaknál nyújt menekülési lehetőséget, hanem máskor is jól jöhet, ugyanis több lesz az olyan támadás, amit a nekünk háttal levő szerencsétlen ellen hajthatunk végre. A harmadik újítás a játékmenetben az, hogy sokkal könnyebbé tették az oldalirányú ellépéseket, sokkal könnyebb lesz elhajolni az ütések/rúgások elől (azt hiszem ezt mindenki örömmel fogadja, aki nagyon ideges amiatt, hogy nem tudja kivédeni az isteni True Ogre tűzfújásait).

A karakterek kidolgozottsága is némileg megváltozott (mindenki új ruhákat kapott, és Law kis bajuszkát növesztett), de látszik, hogy a készítők most inkább a pályákra koncentráltak. Nem szabad azonban elfelejteni, hogy képeink még a játéktermi változatból származnak, egy kevés változás talán lehetséges a PS2-es verzióban. (Bár ennek dátumáról hivatalos bejelentés még nincsen, de a legmerészebb jósok november végére saccolják a japán nelvű változat megjelenését). Az otthoni változatot természetesen rengeteg extrával ruházzák fel: lesznek rejtett karakterek dögivel, valószínűleg ismét lesz egy rejtett játékmód (mint a strandlabda volt a Tekken 3-ban, vagy a bowling a TTT-ben). Hogy a többi konzollal mi lesz? A Namco egyik képviselője szerint már fél éve tárgyalnak a Microsofttal a Tekken-széria "Xboxosításáról", és a Nintendótól is érdeklődtek – megegyezés azonban egyik céggel sem született még. Mindenesetre ha csak olyan jó lesz, mint a Tekken Tag, már akkor is tuti befutó lesz nálunk.







Tekken-játékok konzolon

Tekken	1995	PSX
Tekken 2	1996	PSX
Tekken 3	1998	PSX
Tekken Tag Tournament	2000	PS2
Tekken 4	2001	PS2





Az új pályák

A Tekken 4-ben a pályák sokkal fontosabbak lesznek, mint az előzőekben, ahol tulajdonképpen csak a gyönyörködtetésünket szolgálták - a grafikán túl semmi különbség nem volt köztük. Mindegyik sík terep volt, és tulajdonképpen mindig a végtelenségig hátrálhattunk, annak ellenére, hogy a háttérben látszólag voltak tereptárgyak. Ennek a Tekken 4-ben vége: a pályák most már sokkal inkább eltérnek majd egymástól, mindegyik más technikát igényel, mert mindegyiken máshol lesznek terepakadályok. Természetesen a pályák gyönyörűek, és főként a sokhelyütt használt vízeffekt az, amitől mindenkinek le fog esni az álla (sajnos arról nincs hír, hogy a vízben is lehetne harcolni). A másik két bemutatásra kerülő játék pályáihoz képest viszont némileg lemaradt a Tekken 4 abban, hogy karaktereink nem hagynak nyomot maguk után, sem a tengerparti, sem a havas pályákon (nem mintha ez AKKORA dolog lenne, de mégis, ha a konkurrencia tudja, akkor itt is beépíthették volna...). A helyszínek közül kiemelkedik szépségével az őserdei és a tengerparti küzdőtér, de amire leginkább felkaptuk a fejünket az a – szerintünk – Harcosok klubja által inspirált pálya volt: egy kis raktár, amiben a küzdőkön kívül rengetegen tolonganak, folyamatosan kört formálva a harcosok köré; ahogy zajlik a harc, folyamatosan ugrálnak el mellőlünk, ha kell, a ládákra is felmászva. Pazar!







Mortal Kombat 5

Sokaknak az első verekedős játéka volt. Sokak anyukája a Mortal valamelyik véresebb kivégzése miatt kezdett el aggódni csemetéjének a számítógépes/konzolos megszállottsága miatt, és sokak számára még mindig etalonszámba megy a játék kegyetlensége. A játék – jónéhány gyengécske megmutatkozás (Trilogy, Gold) után – jövőre visszatér, mégpedig szinte minden konzolon. A PS2-es verzió biztos, az Xboxos nagyon valószínű, és talán még GBA-ra is elkészül. Ed Boonék mindenesetre ugyanakkora fejlődést akarnak hozni a verekedős játékokba, mint anno az első résszel. Az alábbi kép még NEM a játékból van (promóciós render), de a Midway szerint valami hasonlóra lehet számítani.



DEAD OR ALIVE 3



xbox	
Kiadó	Tecmo
	www.tecmo.co.jp
Fejlesztő	Team Ninja
Megjelenés	2001. november 8. (NTSC)



A Dead or Alive-sorozat mindig is másról szólt, mint a többi verekedős játék: sok vér és kivégzés helyett inkább nagymellű nőket tartalmazott; kicsi pályák helyett hatalmas küzdőtereken lehetett egymást pofozni, és – ez talán az a jellegzetessége, amiért sokan nem kedvelik – teljesen más küzdőstílust igényelt, mint például a Tekkenek (a kombók tudásának sokkal kisebb szerepe volt, mint a jó ütemérzéknek, míg a Tekkenben a kombinációk bemagolása nélkül szinte semmire sem mehetünk). A játék kiadója, a Tecmo sokat kockáztatott, amikor a fejlesztés legkorábbi fázisaiban (még a tavaszi Tokyo Game Show előtt) úgy döntöttek, hogy csak és kizárólag Xboxra készítik el a programot, ám úgy néz ki, hogy a dolog be fog neki jönni. Még ha az Xbox gyengébben is fogy majd, mint azt a Microsoft várja, akkor is nagy esély van arra, hogy a legtöbb Xbox-vásárló megveszi a programot, köszönhetően – kis mértékben – a technikai újításoknak, és – ez az igazi ok – a fantasztikus grafikának, amely az egyik legszebb játékká avatja.



Első ránézésre is látszik, hogy a grafikát az egekig tuningolták. A karaktereken ez elsőre ugyan nem szembetűnő, főként az állóképeken nem, de mozgásban megfigyelve a játékot, itt is feltűnhetnek az újdonságok: a harcosok arca sokkal kidolgozottabb, testükön sehol nem látni szögletes részeket, mindegyikük hihetetlen mennyiségű poligonból áll. A ruhákat elnézve is láthatóak a több memóriának köszönhető lehetőségek, ezek úgy gyűrődnek, mozognak, lebegnek, ahogy az életben, ráadásul mindenkin van valami kis fityegő cucc is (fülbevaló, sarkantyú, öv, sál). Ja, és természetesen a hölgyek melltájékon most is roppant intenzíven domborodnak és hullámzanak, ahogy azt már megszokhattuk. (Beszélhet mindenki a nagy pályákról, élethű harcokról, valójában EZ az, amiért a legtöbben odavannak a sorozatért). A versenyzők egyébként hiánytalanul visszatérnek, ráadásul minimum három új karakterrel is gazdagodunk, amelyekből kettő persze meglehetősen bögyös leányzó.

A DOA2-ben is nagy szerepe volt annak, hogy a pályák némelyikén egy-egy falat, korlátot vagy ajtót átszakítva új helyszíneken harcolhattunk tovább. Most már minden pályán van erre lehetőség, néha pályánként akár tucatnyi is: a hegyoromról lelökhetjük ellenfelünket, a kastély erkélyéből kiüthetjük a kertbe, a jégbarlangban három-négy kisebb kamrába is elkalandozhatunk, a tengerpartról bemehetünk egy úszómedence mellé harcolni – szóval igen sok idő kell majd hozzá, hogy minden pálya minden részletét megismerjük.

Mivel pusztán a grafika még nem teszi naggyá a játékot, a játékmenetre is sok figyelmet fordítottak a Tecmonál, bár radikális változások itt nem várhatóak.

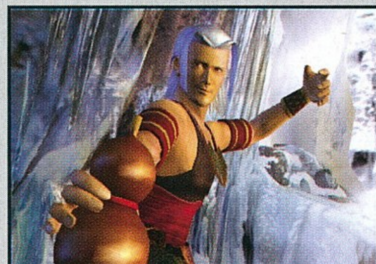
Christie

A Dead or Alive 3-nak valószínűleg nem kell jobb cégér, mint Christie, ez a 24 éves angol bérgyilkosnő: fiatal, gyönyörű és kitűnően harcol. Természetesen mélyen kivágott ruhákat visel (a kiadott képeken egyelőre csak a tapadós kis dresszében tűnt fel, de Tomonobu Itagaki – a DOA-kat alkotó csapat vezetője – szerint lesz egy olyan ruhája, amiben ennél sokkal szexibb lesz). Nyam!



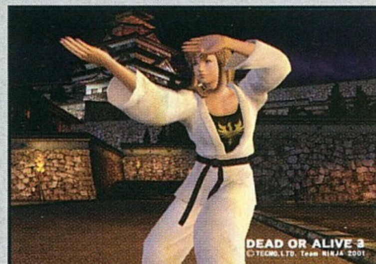
Wong

Wong talán a legjobb arc lesz a játékban. Ő egy kissé iszákos kéjenc, aki valószínűleg úgy került a többiek közelébe, hogy részegen követte a csini hölgyeket. Harcban a "részeg boksz"-stílust űzi, ami abból áll, hogy olyan ravaszul dülöngél, hogy az ellen nem találja el. Offenzívában sem túl határozott, véletlenszerű csápolásaiba viszont könnyű belefutni, hiszen ő sem tudja, hogy mikor és hová fog ütni.



Hitomi

Hitomi a legfiatalabb a három új karakter közül, hiszen még gimnáziumba jár. Emellett persze nem hanyagolja el a karateedzéseket sem, mint az kedvenc ruhácskájából is látszik. A hírek szerint nagyon erőseket tud ütni, és ehhez képest nagyon gyors is. Minden bizonnyal a fiatal, ámde roppant jól fejlett leánykákat erőteljesen kedvelő japán tizenévesek kedvence lesz.

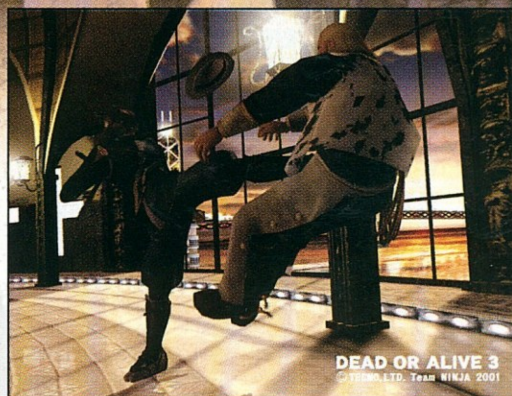




DOA-játékok konzolon

Dead or Alive	1997	Saturn
Dead or Alive	1998	PSX
Dead or Alive 2	2000	Dreamcast
Dead or Alive 2: Hardcore	2000	PS2
Dead or Alive 3	2001	Xbox

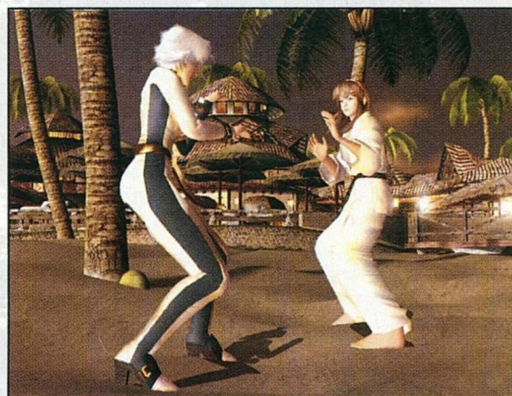




Minden karakternek több kombója lesz (itt is százas nagyságrenddel kell majd számolnunk), és a normál támadások erejét kicsit lecsökkentették, hogy a játékosoknak minél több speciális támadást kelljen megtanulnia. Ezenkívül jelentősen bővül azon mozdulatok tárháza, amikor két karakter csépel egy harmadikat. Ennek ellenére, akinek nem jött be a sorozat eddigi stílusa, az valószínűleg most sem lesz oda érte, viszont aki eddig is lelkes DOA-rajongó volt, az örömében csapkodhatja az ülepét a földhöz.

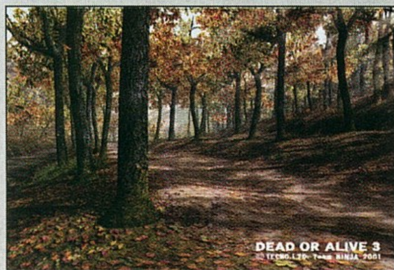
Aki kipróbálta a DOA 2-t egyjátékos módban, minden bizonnyal emlékszik a játék hihetetlenül nevetséges és kidolgozatlan történetére. Szerény véleményünk szerint talán sokkal jobb lett volna kihagyni ezeket a kis közjátékokat... (Aktuális kedvencünk: "*– Azért jöttem, hogy megvédjelek, nem mehetsz oda! – De odamegyek!!! – Akkor inkább én öllek meg!*"). A harmadik részben valószínűleg sokkal kiforottabb lesz ez is, ugyanis két fickó (Japánban eléggé ismert manga-írók) éjt nappallá téve dolgozik azon, hogy a történet mindenki szempontjából valamivel tartalmasabb legyen.

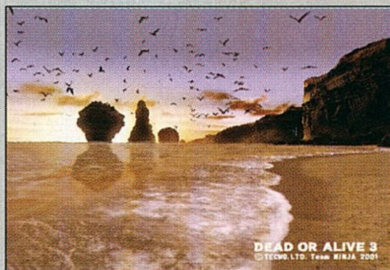
A DOA minden bizonnyal az egyik legsikeresebb program lesz az Xbox startjánál, sokak szerint akár a legnépszerűbb is lehet. A program egyébként 70-80%-ban már készen van, csak némi súlyozás van hátra, illetve kisebb módosítások. Itagaki úr listája a tennivalókról jelenleg így fest: a karakterek szemének mozgása még nem az igazi (gratulálunk, ez tényleg igen fontos); még nincs teljesen kész az a programrész, ami a harcosok által felvert homokot kezeli a tengerparton; néhány pályához még raknak kisebb "szobákat", és a jégbarlanghoz is készül még egy kisebb terem).



Az új pályák

A Dead or Alive-sorozatban mindig is sokkal nagyobb figyelmet fordítottak arra, hogy a pályák a játszhatóság szempontjából is különbözzenek – hogy ez milyen fontos, azt az is mutatja, hogy a Tekken 4-ben is igyekeztek ezt az elvet átvenni. A DOA3 erre ráadásul rátett még egy lapáttal: a küzdőterek ugyanis sokkal nagyobbak, és főleg sokkal kidolgozottabbak, mint a második részben; vagy ha már itt tartunk, akkor bármelyik verekedős játékban. Az erdei pályán például több, mint 100 fa található, valamint egy kis erdei patak. Ha úgy tetszik, beledobhatjuk ellenfelünket a vízbe, vagy hozzácsaphatjuk egy fához. A tengerparti pálya talán még ezen is túltesz – sokak véleménye szerint az ebből származó képek és videók nem is a játékból, hanem az intróból valók. Nos, ez nem így van; ez tényleg egy pálya a játékból, amin meglehetősen sok olyan dolog van, amitől mindenki befonja a haját: a víz realisztikusan hullámzik, néha csak kicsit, néha meg jobban, ahogy a szél fúj; természetesen ezzel együtt változik az is, hogy a parti pálmafák levelei mennyire lengenek. A harcosok felkavarják a homokot, nyomokat hagynak, sőt, akár a sekély vízben is küzdhetnek. A vízen minden tükröződik (a karakterek, a háttér, a repülő sirályok) – a látvány tehát tökéletes. Vannak ezen kívül is szép pályák a játékban, például a jégbarlang, vagy a hegytető, ahonnan tucatnyi helyre is leeshetünk, de egyik sem tud túltenni a tengerpart szépségén. Egyébként minden pályán legalább három másik szobába/terembe/helyszínre átmehetünk; csak arra kell vigyázni, hogy nehogy eltévedjünk...





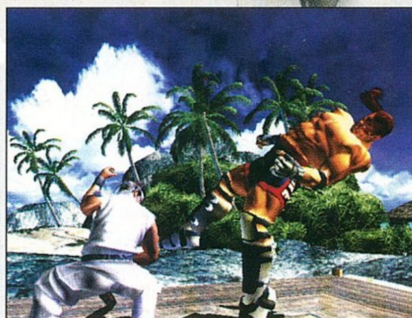
Project K-X

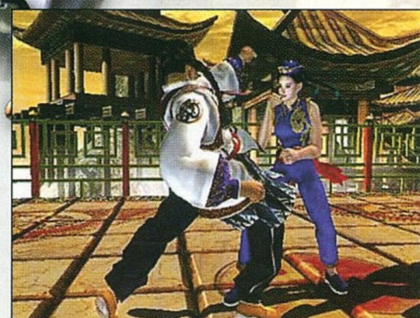
Erről az Xboxos játékról még nem lehet sokat tudni, mindössze néhány karakter képét tudtuk megszerezni (ezek a játékban is így néznek ki!). A programot ugyanaz a Dream Factory készíti, akik anno felelősek voltak a Tobalért, az Ehrgeizért, és legutóbb a Bouncerért. Az őszi Tokyo Game Shown már valószínűleg játszható is lesz, és talán akkor többet is megtudunk róla. Mindenesetre a képek és az E3-on látott trailer alapján annyit már most is megállapíthatunk róla, hogy eszméletlenül kidolgozott lesz.



VIRTUA FIGHTER 4

A Sega egyik legsikeresebb sorozata mindenképpen az AM2 által kifejlesztett Virtua Fighter-széria. (Csak egy bizonyíték erre: a Virtua Fighter 2 volt a legnagyobb példányszámban eladott Saturn-játék). Sajnos a legutolsó epizód nem sikerült valami fényesre: a Dreamcastra megjelent Virtua Fighter 3tb japán változatában például nem volt kétjátékos opció (lehetett ketten játszani, de csak úgy, ha valaki kihívta az egyjátékos módban harcoló másik felet – így viszont meg tetszőleges karaktert nem lehetett választani). Amikor kiderült, hogy a Sega abbahagyja a hardvergyártást, és átmegy multiplatform szoftverkiadóba, az egyik első játék, ami szóba került, az a Virtua Fighter-sorozat folytatása volt – s ezúttal a pletykák nem tévedtek. Yu Suzuki, és csapata nagyon hamar belevágott a program elkészítésébe (a játéktermi változat fejlesztése már tavaly elkezdődött).





A Virtua Fighter 4-ben nem találunk annyi fejlesztést, mint mondjuk a Tekken 4-ben, a játék sokkal inkább egyfajta visszatérést jelent a sorozat világhírét meghozó második részhez. A harmadik rész szinte minden fejlesztését elhagyták a készítők, ami nagy általánosságban jót tett a VF4-nek, habár néhány olyan részlet is kimaradt, amit talán meghagyhattak volna. A karakterek ezzel szemben a harmadik részből valók, csak Taka hiányzik a bandából. Helyette két új karakter lesz: Lei-Fei, a szerzetes és Vanessa, az amerikai hölgy.

A visszatérést leginkább az irányításon lehet észrevenni, hiszen a játék egy az egyben a Virtua Fighter 2 irányítását használja: az irányokon kívül mindössze három gombot használhatunk: rúgás,



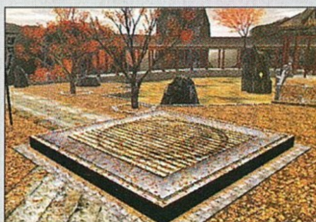


Az új pályák

A Virtua Fighter 3tb legnagyobb újítása az volt, hogy a pályák nem sík területek voltak, hanem kisebb-nagyobb emelkedők, mélyedések is voltak rajtuk – ez rendkívül sokat dobott az életszerűségen. Sajnos – ki tudja, miért? – ezt kihagyták a negyedik részből. Mind a 14 alapkarakternek (egyelőre nem tudunk rejtettekről, bár le mernénk fogadni, hogy vannak ilyenek) van saját küzdőtere, ám ezek legtöbbje enyhe csalódást okoz. Vegyük például Shun-di vagy Wolf pályáját (a két felső kép): a környezet csodálatosan kidolgozott, a harctér mégis csak egy törhetetlen kerítéssel elkerített négyzet alakú ketrec. Sajnos a legtöbb pálya ilyen, mindössze két helyszínen lehet kitörni a kerítést, és "kivinni a harcot". Az összes közül pedig ugyancsak két olyan pálya van (Jeffry és Kage helyszíne), ami nem négyzet alakú, ezek viszont annyira szépek és tágasak, hogy minden elismerésünk az alkotóké (már csak az a kérdés, hogy a többi miért lett olyan, amilyen). Az egyik egy őszi parkban van, ahol madarak repkednek a fák között, a karakterek harc közben pedig az avarban gázolnak. Jeffry otthona pedig egy gyönyörű tengerpart, ahol a harcosok a lábukkal felkavarják a homokot, nyomokat hagynak maguk után egy-egy esést követően, a háttérben pedig hullámzik a kékeszöld tenger.













Kiadó	Sega
	wwwsega-rd2.com
Fejlesztő	AM2
Megjelenés	2001. augusztus 1. (Japán játéktermi verzió







ütés és egy "mindenes" gomb (utóbbi jó védekezésre, és a támadás gombjaival együtt ezzel hozhatjuk elő a legerősebb kombókat). Ami hiányzik a harmadik részből, az a menekülés gomb, amivel például a dobásokat lehetett megakadályozni. Azt gondolhatnánk, hogy a három gombbal nem lehet sok mozdulatot előhozni – ami totális tévedés. Mindenki legalább 120 mozdulat végrehajtására képes, köszönhetően például annak, hogy a karakterek másként viselkednek, ha éppen a jobb vagy a bal lábukra támaszkodnak.

A legnagyobb fejlődést – természetesen – a játék grafikája mutatja. A karakterek kidolgozottsága fantasztikus lett. A készítők még arra is figyeltek, hogy az egyes szereplők öregedtek a harmadik rész óta, ez különösen jól megfigyelhető Lau Chan arcán (mint a mellékelt ábra is mutatja). A karakterek mozgása is hihetetlenül élethű lett, és az arcuk többféle érzelmet is ki tud fejezni (káröröm, fájdalom, koncentrálás, stb). Minden karakternek kétféle ruhája lehet (attól függően, hogy melyik irányítóval kommandírozzuk őket). A pályákra sem lehet különösebb panasz, és majd mindegyiken akad valami olyan jellegzetesség, ami emlékezetessé teszi őket: egyszer a sirályok röpte varázsol el minket, másszor a pályát körülvevő házak látványa, esetleg az, hogy az ősi romok között egy-egy óvatlan mozdulattal ledönthetünk egy réges-régi oszlopot.

A játék egy napon jelent meg a japán játékermekben a Tekken negyedik részével, és a tudósítások szerint kicsivel nagyobb sikert is aratott nála. Köszönhető volt talán mindez egy ötletes újításnak: a játéktermekben lehet venni egy kártyát, amit játék előtt becsúsztathatunk a gépbe, ami ezután rögzíti minden meccsünk eredményét, számontartja, hogy hányszor győztünk, hányszor vesztettünk, melyik karaktert hányszor használtuk, és még rengeteg más adatot. Természetesen lesz világranglista is (és remélhetőleg nálunk is lehet kapni majd ilyen kártyákat), és egyáltalán nem kizárt, hogy ha elég sokat játszunk a géppel, akkor valamilyen bónuszt is kaphatunk – például 100 játék után egy új karakter igazán jól hangzana. Augusztus 22-én került a játéktermekbe a második sorozat (Virtua Fighter 4b), amiben főleg a gép által irányított karakterek erejét csökkentették – túl nehéz lett ugyanis a program. A játék egyelőre csak PS2-re készül, de nem lehet kizárni, hogy valamilyen másik gépre is megjelenik. Az viszont biztos, hogy sajnos DC-re nem jön ki.

Vanessa Lewis

A volt amerikai rendőrnő meglehetősen kevéssé illik bele a keleties karakterek gyűjteményébe. Bár igen gyors, a japánok szerint nem erős, és a Sega statisztikái szerint (vagyis a kártyák alapján) ezzel a karakterrel játszanak a legkevesebben. Vanessa pályája viszont igen szép, kár, hogy nem lehet fejest ugrani a vízbe…



Virtua Fighter-játékok konzolon

Virtua Fighter	1994	Saturn
Virtua Fighter 2	1995	Saturn
Virtua Fighter 3tb	1999	Dreamcast
Virtua Fighter 4	2002	PS2

Lei-Fei

A shaolin szerzetesek harci bemutatóját pár hónappal ezelőtt mindenki megcsodálhatta kis hazánkban is, ezért akit érdekelnek a harcművészet különféle ágai, azok közelről is szemügyre vehették ezt a stílust. Nagyszerűen támad lábra, és a pályája is gyönyörű. A japánok őt sem kultiválták nagyon, közelébe sem érhetett az olyan népszerű karaktereknek, mint Lau vagy Yuki.



Soul Calibur 2

Abban valószínűleg minden Dreamcast-tulaj egyetért, hogy a géphez megjelent legjobb verekedős játék a konzollal egyidőben startoló Soul Calibur volt. A Namco legsikeresebb DC-s programja természetesen nem marad folytatás nélkül, habár az némileg meglepő, hogy az SC2 elsőként GameCube-on jelenik meg. (Japánban legkorábban karácsonyra ígérik, de lehetséges, hogy átcsúszik 2002-re), majd jön az Xbox-verzió is. PS2-es adaptációról egyelőre nincs szó – ami elég meglepő annak tudatában, hogy a játéktermi változat a PlayStation 2-vel kompatibilis System 246-ra készült. Az alábbi kép egyébként a GC-változatból való, lehet csurgatni a nyálat!



Egy hollywoodi fenegyerek napjai

STUNTMAN



playstation 2	
Típus	Autós akció
Kiadó	Infogrames
	www.infogrames.com
Fejlesztő	Reflections
Megjelenés	2002. második negyedév





Amióta világ a világ, vagy legalábbis amióta filmkészítés létezik, a moziban újabb és újabb autós jelenetekkel, bámulatos mutatványokkal próbálják elkápráztatni a nézőt. Így volt ez már a 20-as években is, amikor mondjuk Harold Lloyd autóját ripityára törte egy száguldó gőzmozdony, s eközben a színész esetleg valóban kockáztatta az életét, és így van ez napjainkban is, amikor viszont már sokkal inkább a számítógépek végzik el a veszélyes munka oroszlánrészét. Mondjuk a kaszkadőrszakma egyöntetű véleménye, hogy tökös fickókra mindig is szükség lesz, de ez egyre inkább kétségbe vonható: lám hamarosan már kaszkadőrködni is lehet veszélytelenül, hiszen ezt a szerepet kínálja fel a Stuntman című PS2-játék.

Hogy egészen pontosak legyünk, tulajdonképpen autós kaszkadőrnek kell majd beállnunk, tehát négy keréken kell nem mindennapi tetteket végrehajtanunk. Az a tény már eleve bizakodásra ad okot, hogy a játékot ugyanaz a Reflections készíti, amely csapatnak már a nagyszerű Driver 1-2-t is köszönhettük, vagyis izgalmas jelenetekre, ripityára törhető autókra számíthatunk. A játék készítői nem is titkolják, hogy a Driverből "nyúlják le" az alapokat, magyarán a sorozat kedvelői kis helyzetelőnnyel pályázhatnak majd az állásra, mert a hírek szerint az autók irányítása és viselkedése eléggé "driveres" lesz. A járgányok meglehetősen élethűen fognak reagálni a kormánymozdulatokra, a manővereknél nagy szerepet kap a kézifék, s ebben a játékban is lesz külön gombja a padlógáznak, azaz a kerék kipörgetésének. A játék persze ettől függetlenül merőben új lesz, már csak azért is, mert ahány mozifilm, annyi történelmi korszak, s annyi különböző helyszín.



Egy hollywoodi kaszkadőrnek természetesen a legkülönbözőbb helyzetekben, a világ legkülönbözőbb pontjain kell dolgoznia. A számos helyszín között lesz például London, Svájc, Monaco, Louisiana, Bangkok, Egyiptom s természetesen attól függően, hogy az adott terepen épp milyen kalandfilmet forgatnak, száguldhatunk majd 70-es évekbeli, amerikai benzinfalóval, katonai dzsippel, modern sportautóval, oldalkocsis motorral, de még riksával vagy snowmobillal is.

A játék karrier módjában – amely a legtöbb izgalmat kínálja majd egyjátékos módban – összesen hat film munkálataiban vehetünk részt, s minden egyes forgatási helyszínen kettő-négy feladat vár ránk. Karrierünk kezdetén alacsonyabb költségvetésű filmekben szerepelünk, amelyek ennek megfelelően nem kívánnak átlagon felül precíz technikákat, ám ahogy haladunk feljebb a ranglétrán, úgy kapunk munkát több millió dolláros projektekben, amelyekben igazi filmsztárokkal lesz módunk együtt dolgozni – ez az üzemmód erősen történetorientált, hasonlóan a Driver 2-höz. Jópofa részleteket is láthatunk majd az elkészült filmekből (mintha csak a moziban ülnénk, és a nagyfilm előtti előzeteseket látnánk), így aztán érzékelhetjük, miként illeszkedik bele a munkánk a forgatott anyagba, s jobban átélhetjük a dolog varázsát. Bár magától értetődően csak kitalált filmekről van szó, szemlátomást filmtörténeti klasszikusok ihlették őket – kb. olyan becses művekre kell gondolni, mint a Hazárd Megye Lordjai, avagy a Blues Brothers.

A munka minden esetben azzal kezdődik, hogy a ren-

















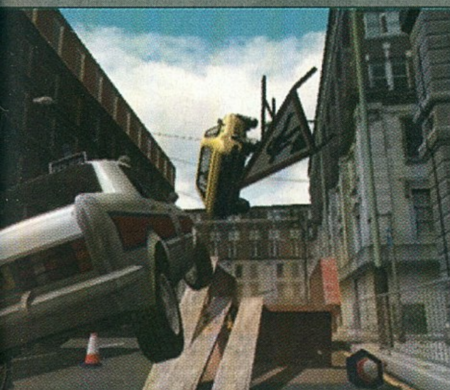
dező előtárja a kívánalmait, mit is szeretne látni. Persze a legvadabb ötletekkel áll elő: a különböző egyszerűbb farolásokon túl hol egy mozgó vonatkocsin kell átugratnunk, hol egy folyómeder felett kell – természetesen híd nélkül – átjutnunk, hol hatalmas lángokon keresztül kell átpördülnünk, s végül épségben megérkeznünk, de megesik az is, hogy pontosan az a cél, hogy látványosan, minél több bukfencezve törjük ripityára az autót. (Tudjátok, amikor egy, a néző számára láthatatlan palló van a szükséges helyre odakészítve, ami aztán az autót érthetetlen módon felbillenti.) A mutatványokat természetesen el lehet végezni kiválóan, de gyengébben is – a dolog elbírálása a rendezőre tartozik, aki ilyetén módon kihatással van a karrierünkre. Ha legalább 75%-ban teljesítjük a rendező kívánságait, úgy továbbléphetünk a következő snitthez. Ha azonban elrontunk egy-egy jelenetet, úgy azt természetesen újra fel kell venni. Persze még a legdrágább produkciók sem rendelkeznek több száz összetörhető autóval, tehát a tehetségtelen kaszkadőr hamar az utcán találja magát…

Mint az sokak számára emlékezetes, a Reflections alkotógárdája a mindössze 2 MB RAM-mal rendelkező PlayStationnel is már csodákat vitt véghez, úgyhogy a Driver 2 után el lehet képzelni, mit tudnak művelni a PS2-vel. Hasonlóan a Driver 2-höz az autók nem eredeti márkanevekkel fognak szerepelni, de ennek ellenére a csodás kidolgozásuk révén rá lehet ismerni, mi is volt az alapmodell, amiről mintázták őket: Aston Martin, BMW, Shelby Cobra, netán Ford Capri. Az autók gyönyörűen lesznek árnyékolva, s nemcsak maga az autó, hanem a terep is. Ha például az autó árnyéka rávetődik egy bokorra, az a bokornak szinte minden egyes levelén különlesz ábrázolva.

Az pedig a legcsodálatosabb, ahogy majd ezeket a gyönyörűséges gépeket diribdarabokra törhetjük. Az ütközések nyomán nemcsak holmi poligonhalom fog szanaszét szóródni (majd nyomban eltűnni), hanem kisebbnagyobb elemek szakadnak le a kocsiról. A nagyobb csattanások után úgy száll el a motorháztető, mint a győzelmi zászló, de más elemek is egészben válnak le, és az is hozzá tartozik az élethűséghez, hogy a kisebb koccanásoknál viszont csak deformálódik a kasztni, vagyis eleinte mindössze horpadások csúfítják el az autót. Egy figyelemre méltó momentumot pedig elsőként tapasztalhatunk videojátékban: nevezetesen hogy a levált alkatrészek ott maradnak a terepen, s ha rájuk hajtunk, azok megdobják a kocsit, tehát interaktív részét képezik a tájnak.

A táj pedig már amúgy is eléggé interaktív. Az egyik legklasszabb dolog, hogy szinte minden épületbe be lehet hajtani. Betörhetjük az ablaküvegeket vagy az ajtókat, s így bekukkanthatunk a bárba, a hotelbe, a templomba – ami éppen részét képezi a forgatási helyszínnek. Ámokfutásunk közben mindenféle apróbb tárgyat sodorhatunk el, például a nagy mozgásszabadság révén még a háztetőkön lévő parabolákat is letörhetjük. De mi köze a mértéktelen rombolásnak a kaszkadőrséghez? Természetesen semmi, viszont a játéknak lesz arcade módja is, ahol a Carmageddonban megszerzett tudásunkat csiszolhatjuk tovább néhány szabadabban meghatározott "gyakorlat" keretében, s nem szabad megfeledkeznünk az On-line opcióról sem (mert a játék előreláthatóan már használni fogja a PlayStation 2-höz megjelenő hálózati adaptert), amivel interaktív bajnokságokat lehet majd rendezni.

A Reflections már többször bizonyította profizmusát az autós játékok műfajában, de hogy a kaszkadőrszakmát is profi módon műveljék, egy igazi szakértőt kértek fel konzultánsnak, aki olyan filmrendezőkkel dolgozott már együtt, mint James Cameron, Steven Spielberg, Ridley Scott, George Lucas és Martin Scorsese. Vic Armstrong már több mint 250 híres hollywoodi filmet "tudhat maga mögött", nem kisebb címeket, mint például a Charlie Angyalai, a Terminator 2 vagy a Holnap markában. Ha tehát hollywoodi mércével vizsgáljuk a Stuntmant, azt már most megállapíthatjuk, hogy nem egy pár ezer dolláros költségvetésű alkotás. Aligha nem olyan mérföldkő lesz PS2-n, mint amilyet a Reflections korábban a Driver két részével rakott le PS-re.





Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Ha a Driver 2 Tanner nyomozójánál valaki jobban tud autót vezetni, akkor az nyilván csak egy kaszkadőr lehet…

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 40%

Vér és horror lengi be a Nintendót

ETERNAL DARKNESS



gamecube	
Típus	"Pszicho-Thriller"
Kiadó	Nintendo
	www.siliconknights.com
Fejlesztő	Silicon Knights
Megjelenés	2001. decembere (NTSC)





A Nintendótól nem nagyon várhatunk erőszakos vagy horror elemekkel tűzdelt játékokat, ezek ugyanis egész egyszerűen nem illenek bele a cég stílusába. Amikor azonban az E3-on a Nintendo helyre kis kulipintyóját jártuk (helyesbítés: próbáltuk áthámozni magunkat a Super Smash Bros. Melee körül őrjöngő japánokon), legnagyobb meglepetésünkre szembetaláltuk magunkat egy ilyen programmal, a korábban még N64-re beígért Eternal Darknessel. Abban a szerencsés helyzetben voltunk, hogy maga Denis Dyack, a Silicon Knights elnöke mutatta be programját, meglehetősen nagy lelkesedéssel.



A játék alaptörténete tulajdonképpen – bár Denis roppantul tiltakozott ezen felvetésünk ellen – Lovecraft Cthulhu-mítoszára épül, lényegében csak a neveken változtattak. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer a Földön egy faj, az Ősiek, akik bizony meglehetősen gonosz kis teremtmények voltak. Folyamatosan harcoltak egymás ellen, egészen addig, amíg be nem következett a jégkorszak. A hideg nem tett jót szegényeknek, ezért kénytelenek voltak a hibernáció kétes élvezetű megoldásába menekülni (így nyilván nem zavarta őket a hőmérséklet). Ezt a kis szünetet használta ki az evolúció, és nyomban ki is alakította az emberi fajt. Az emberek sokasodtak, fejlődtek, és kisebb-nagyobb csetepatékat, verekedéseket, világháborúkat leszámítva egész jól elvoltak egymással. A felmelegedéssel együtt azonban természetesen az Ősiek is elkezdtek ébredezni, és kissé morcosan vették tudomásul, hogy őket bizony itt kitúrták a helyükről. Mivel nem akartak hűbelebalázs módjára nekiesni az emberiségnek, ezért elkezdték vizsgálni a meglehetősen élelmesnek bizonyult majomszármazékokat. Mivel ezek nem csak élelmesek voltak, hanem sokan közülük mohók és kapzsik is, az Ősiek több ilyen alaknak felfedték magukat. Titkos társaságok, szekták alakultak azzal a céllal, hogy előkészítsék a lények visszatérését a világba. Ez persze meglehetősen káros lenne – már az emberiség szemszögéből – ezért néhányan megpróbálták megállítani ezeket a sötét, emberáldozatokkal is sűrűn foglalatoskodó szervezeteket. Legtöbbjük eme próbálkozás korai szakaszában a halál valamilyen kegyetlen módjával távozott az élők sorából, ám a történelem során tizenkét embernek megvolt az esélye, hogy elpusztítsa az Ősieket, és megmentse az emberi fajt.

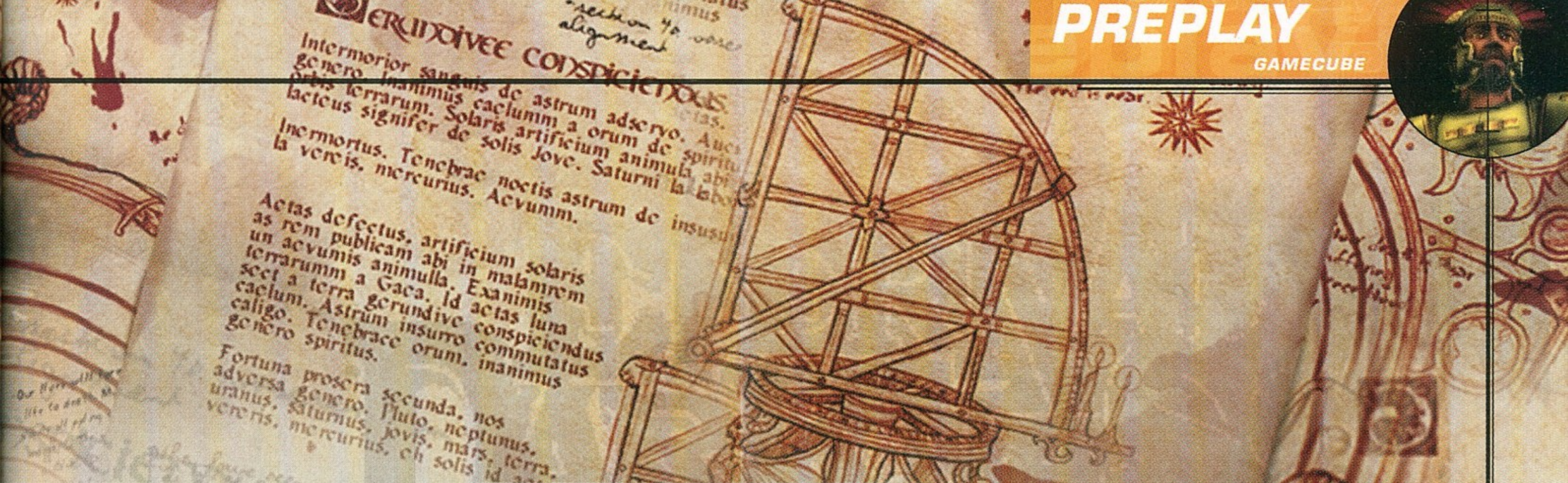
Innen vesszük át mi az irányítást, a játékok jó szokása szerint ugyebár mi fogjuk koordinálni a világmegmentést. A játék alapjául a Resident Evil szolgálhatott, az alkotók minden bizonnyal abból indultak ki: külső kameranézet, zombik és más cuki lények, horrorisztikus történet – itt is minden adott. Az Eternal Darkness koncepciója azonban egy igen lényeges – és természetesen rengeteg kevéssé vagy kevésbé fontos – helyen eltér a nagynevű elődtől: sokkal rémisztőbb játékot akartak készíteni. Ez meglehetősen furán csenghet füleinknek, de ha jobban belegondolunk, a RE-ekben viszonylag ritkán éltek a pszichikai terror eszközével, és sokkal gyakrabban úgy próbálták megrémiszteni minket, hogy ismét tucatnyi zombit kellett kinyírnunk egy szobában. Az Eternal Darknessben – azon túl, hogy itt is zombihekatombákat fogunk készíteni – viszont sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a játékos megzavarására, félelemben, bizonytalanságban tartására. Ehhez egy új rendszert vezettek be a játékba, mégpedig egy józanság-mérőt (nem, ez nem az alkoholszintet méri, hanem a higgadtságot és a józan észt; egyébként ez is ismerős lehet a Cthulhu szerepjáték-változatából). Ha karakterünknek valami borzalmas élményben van része (például meglát egy véres tetemet, vagy pár zombit), pár pontot esik a józansága. Természetesen minél na-















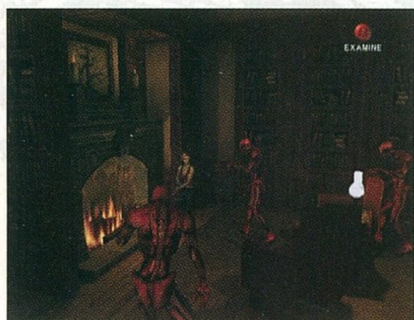


gyobb a trauma, annál több józanságpontot veszítünk, az első zombik látványától pontjaink felének búcsút mondhatunk, de pár szörnnyel később már szinte egyáltalán nincs ránk hatással a dolog. Amennyiben pontjaink a maximum 20%-a alá csökkennek, már elkezdhetünk gyanakodni, hogy nem minden valós, amit látunk, karakterünk ugyanis ilyenkor elkezd hallucinálni – tulajdonképpen időlegesen megőrül (egészen addig, amíg a lassanként regenerálódó józanság-pontok el nem érik a normalitás határát). Ezek a hallucinációk igen sokfélék lehetnek, ráadásul teljesen váratlanunl érik az embert. Soha nem tudhatjuk, hogy egy eddig nem látott dolog ténylegesen történik-e, vagy csak a sarokban szelíden nyáladzó karakterünk bomlott elméjében léteznek-e az események (a józanság-mérőt ugyanis mi nem láthatjuk, ennek összegét csak a játék számolgatja magában). Denis bemutatott pár ilyen helyzetet: miután felszecskáztott pár zombit – és a véres események hatására, számunkra láthatatlanul ugyan, de józanság pontjai szinte nullára estek vissza – és körülnézett a szobában, megfordult, és kiment a folyosóra. Itt alig tehetett meg pár lépést, amikor a karakternének leesett a feje. Vérszökőkút, undorító hangok, minden, ami csak kell egy családi mozidélutánhoz. Ezután ugyanúgy tudta még irányítani a fickót, mint addig, de csak egy kis ideig: a képernyő elsötétült, és a következő pillanatban már az előző szobában találtuk magunkat, a karakter ugyanis még ki sem ment a szobából, csak látomása volt. Ezután megkönnyebbülve – "huh, csak egy rossz álom volt!" – kilépett a folyosóra, ahol hamarost ráomlottak a falak. A magyarázat: még mindig nem állt helyre a normális gondolkodása a karakternek, és igazából még mindig nem ment ki a szobából, ezt is csak a képzelete szülte. Természetesen ezekben a nyilvánvaló helyzetekben könnyű rájönni a játék turpisságára, de mivel rengeteg különféle látomást terveznek, egy játék során aligha fogunk minddel találkozni, ráadásul lesznek sokkal árnyaltabbak, kevésbé feltűnőek is, amik tovább növelik majd a szerencsétlen játékos feszültségét. (Találunk például egy mágikus fegyvert, s mire elkezdenénk örülni neki, kiderül, hogy ez is csak álom, netán éppen találkozunk egy korábban már elhalt társunkkal). Ez a rendszer lesz az, ami sikeresé teheti az Eternal Darknesst, vagy éppen tönkreteheti az egész programot. Ha ugyanis nem találják el a hallucinációk kívánatos számát és hosszát, illetve érdekesség, feszültségkeltés helyett unalomba megy át az egész, akkor keveseknek fog tetszeni.





Ha azonban a rendszer jól fog működni, akkor a játék biztosan siker lesz, hiszen minden más tekintetben pazar lett. A grafikáról nem áradoznánk sokat, hiszen a képeken is látszik, hogy mindenre ügyeltek a designerek – minden grafikus effektet használ a játék, amit a GC csak tud, minden lény poligonok ezreiből áll és a helyszínek hihetetlen aprólékossággal kerültek kidolgozásra. Ehhez számítsuk hozzá, hogy a játék során irányítható tucatnyi karakter mindegyike eltérő korszakban él, mindegyikük egy külön világot jelent, egyenként legalább négy órás játékidővel. Lesz itt római centurio, aki egy gladiussal felfegyverkezve rója az ókori kazamatákat (ezt a pályát mutatták be az E3-on, és a képek legtöbbje is ebből a korszakból való); lesz karakán menyecske az ötvenes évek Amerikájából, aki shotgunnal rohangál; az inkvizíció korából származó pap mágiát is bevet a lények hadai ellen; míg az elit kommandós lézerfegyverekkel éget magának utat egy hi-tech laboratóriumban. Az ugyan még nem teljesen tiszta, hogy a karakterek valahogy találkoznak-e, együttműködnek-e, vagy csak a háttértörténet köti az egyes korszakokat lazán össze, remélhetőleg nem logikátlanul oldják majd meg ezt a készítők. A GameCube eddigi legkomolyabb játéka mindenképpen az Eternal Darkness, megha nem is marad egyedül (a Capcomnál ugyanis készítgetik a Resident Evil 0-t). Majd meglátjuk, hogy melyik lesz a jobb, zombikban biztosan nem szenvedünk majd hiányt...



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Talán elég lesz annyit mondani, hogy a játék nagyon komoly konkurenciája lehet a Resident Evil 0-nak.

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

70%

Izzítsd be a modemed!

UNREAL CHAMPIONSHIP



xbox	
Típus	Multiplayer FPS
Kiadó	Infogrames
	www.unrealchampionship.com
Fejlesztő	Digital Extremes
Megjelenés	2002. tavasza (NTSC)

Mostanában igen nagy divat, hogy boldog-boldogtalan PC-s FPS-ek konzolos átírásával keresi meg a betevő vajaskenyérre, parizerre, Porschéra valót. Különösen nagy iramban érkeznek a többjátékos módra kihegyezett programok, a Quake 3 és az Unreal Tournament például kijött PlayStation 2-re és Dreamcastra is. Ezek a programok igen népszerűek, hiszen mindenki szereti megalázni a körülötte levőket (kedves szülők, ez természetesen jó értelemben értendő). Még jobb a helyzet, ha nem csak a körülöttünk levőkkel, hanem a világ bármely táján tartózkodókkal is megtehetjük ugyanezt – mi másra lenne jó az Internet? Erre eddig csak a Dreamcast modemjével nyílott lehetőségünk, de az újabb generációs konzolok mindegyike lehetővé teszi majd, hogy szélessávú vonalon is játszhassunk. Az Xbox kábelmodemjével jövő tavasszal kezdődhet meg az online hepaj, ezt az elsők között fogja kihasználni az Unreal Championship.

Az UC alapjául az Unreal Tournament szolgált, mára azonban már csak a stílusuk egyezik, a fejlesztés során minden mást átalakítottak. Mások lettek a játékmódok, mások a fegyverek, a pályák, és természetesen a grafika is hatalmas fejlődésen ment keresztül. A játék megjelenítése immár az újdonatúj Unreal Warfare engine feladata, ráadásul ezt tovább optimalizálták Xboxra. Ennek a grafikus motornak a tudása szinte hihetetlen, minden effektet kihasznál a játék, amit az Xbox videokártyája ismer, ráadásul a csodálatos látványt nyújtó játékot 60 frame-mel hajtja másodpercenként.

Újdonság, hogy az Unreal Championshipnek van története (igaz, az UT-nak is volt, de az kimerült abban, hogy egy jövőbeli gladiátorként küzdünk a nagyközönség szórakoztatására), ami szerint hat faj egymás ellen vívott háborújában vehetünk részt. Ennek köszönhetően az egyes pályák sokkal jobban elkülönülnek egymástól, hiszen minden bolygó rendelkezik bizonyos jellegzetességekkel: az egyik a Hothra hasonlít, van egy dzsungel-világ, van egy vulkánokkal borított planéta, és van egy olyan is, amely az ősi Egyiptom sci-fi-változataként fogható fel. (A pályákat egyébként az Unreal és az UT legjobb pályakészítői készítik, kiegészülve a legtehetségesebb netes alakokkal.)





A játékmenet is sokat fejlődött: sutba vágták a "megyek a labirintusban, 'oszt lövök, ha elémkerülnek"-megoldást, és sokkal változatosabb lett a program, például annak köszönhetően, hogy a pályák nagy része a bolygók felszínén helyezkedik el, nem pedig bányákban, labirintusokban. Szintén nagy újítás, hogy (valószínűleg a Halo nyomdokain halad-

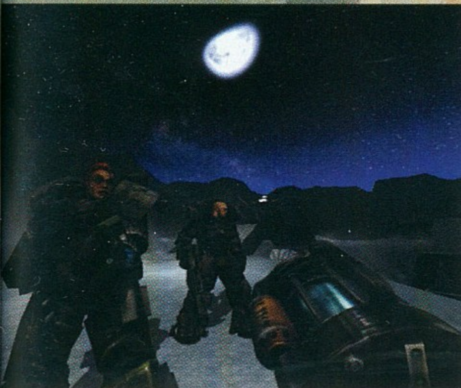




Az Unreal Warfare engine már ömagában is csodákra képes, ám a DE-s srácok nem voltak vele megelégedve - kiegészítették egy úgynevezett "Advanced Particle System" néven futó alprogrammal, ami a köd és a füst megjelenítéséért felelős. A lenti kis képregényben ez tökéletesen megfigyelhető - ez egy füsttel telített teremben játszódik, amire egy ventilátor vet árnyékot. Az első képen látszik, hogy a ventilátor beárnyékolja a füstöt is - már önmagában is elképesztő effekt. A második és a harmadik képen azt látjuk, hogy a kilőtt rakéta, és az általa keltett léghullám szétzavarja a füstöt, miközben természetesen az árnyékolás realisztikusan működik. El lehet képzelni, hogy egy többrésztvevős rakéta-párbajban milyen látványban lesz részünk - már ha erre is oda tudunk figyelni a bősz lövöldözés mellett...











va) használhatunk járműveket is – lesznek majd tankok, terepjárók, és egy légi motor is, amellyel eszeveszett sebességgel száguldozhatunk majd a pályán – a gyorsaságot természetesen sérülékenység kompenzálja. Elég pár bekapott lövés, és úgy járunk majd, mint a rohamosztagosok az Endoron.

Alapjaiban változtatja meg a játék menetét az a még sosem látott megoldás is, hogy nem lesznek a pályán elszórva különféle gyógyító csomagok vagy lőszeres dobozkák, és a jobb fegyverek után sem kell percekig kajtatnunk a pályán. Mégpedig azért nem, mert mindig teljes felszereléssel kezdjük a pályákat, minden fegyver nálunk lesz. Ennek bevezetésére azért került sor, hogy a harcok sokkal intenzívebbé váljanak. Természetesen a skuló azért elfogyhat, ezért lesznek különösen fontosak a töltőállomások, ahol nem benzint mérnek, hanem lőszert és páncélokat. Ez újabb taktikázási lehetőséget ad a csapatjátékokhoz, CTF-ben például már nem csak a bázisunkat kell megvédeni, hanem jó, ha ellenőrzésünk alatt tartunk pár ilyen állomást is.

Valószínűleg sokan emlékeznek az Unreal Tournament fantáziadús fegyvereire, legyen szó akár a – sokak által csak "takonyvető"-nek becézett – GES BioRifle-ról, a shotgunt helyettesítő Flak Cannonról, vagy a kombózva is használható Shock Rifle-ról. Ez utóbbi egyedi lehetőségei (ha a lassan haladó gömböt eltaláltuk a másik lövésmóddal, akkor egy hatalmas robbanást kaptunk eredményül) beindították a Digital Extremes fejlesztőinek fantáziáját. Az Unreal Championshipben már sokkal több ilyen kombóval találkozhatunk majd, legalább húsz ilyen lehetőségünk lesz, és ezen felül minden fajnak lesznek egyedi trükkjei. Ugyan a fejlesztők hallgatagok, ha a konkrét kombókról kérdezik őket, de az elpöttyintett információkból párat már ismerünk: lesz majd dupla ugrás, a lassan repülő rakétákat kilőhetjük a villámfegyverrel, hogy az UT-ből ismerős Redeemerhez hasonló irdatlan méretű robbanást kapjunk. (Sajnos a legfantáziadúsabb fegyvert, a teleportálásra használható Translocatort kihagyják a folytatásból, ugyanis túl erősre sikerült.) Hogy a pite még forróbb legyen: ha elegendő mennyiségű ellenfelet sikerült kicsinálni, emberünk (szörnyünk, robotunk) berserker-állapotba kerül, ami egyrészt csodálatos fényhatásokkal jár, másrészt pedig sokkal nagyobb sebzést lesz képes kiosztani egy percig (azaz megnő a fegyvereinek tűzgyorsasága és tűzereje).

A játékmódok is változtak kicsit. Az valószínűleg természetes, hogy lesz Deathmach, Team Deathmach és CTF, ezek ma már kötelezőnek is tekinthetők ebben a kategóriában. Új mód lesz a Domination2, amiben úgy gyűjthetünk pontokat, hogy az ellenőrzésünk alá vonjuk a pálya meghatározott helyeit. Hogy itt jobb taktikát dolgozhassunk ki, lehetővé tették, hogy pár monitor segítségével az egész pályát megfigyelhessük. Új játékmód a Bombing Run, amely abból áll, hogy a bázisunk közepéről át kell vinnünk egy bombát az ellenfél táborába, azaz tulajdonképpen egy fordított CTF-ről van szó. Állítólag lesznek még más üzemmódok is, ám ezekről még nem szivárgott ki információ. (Azt is rebesgetik, hogy lesz egy versenypálya, ahol a légi motorokkal kell majd legyorsulni a többieket – igen mókás lenne, ha eközben fegyvereket is lehetne használni.)

Ezeket a játékmódokat természetesen egyedül is kipróbálhatjuk. Ilyenkor botok lesznek a társaink, illetve ellenfeleink, azonban nyilván sokkal élvezetesebb a program, ha ismerőseink ellen próbálkozunk. Az Unreal Championship aznap fog megjelenni, amikor beindulnak az Xbox-szerverek – azonnali lehetőséget kínálva azok leterhelésére. Rengeteg lehetőségünk lesz az online játékban, támogatni fogják például okáért a klánokat – a vállalkozó kedvűek rajzolhatnak maguknak saját skint (azaz egyedi "borítást" a karakterekre) és címert, utóbbi például a CTF-ben a zászlót fogja díszíteni. Lehetőségünk lesz letölteni pályákat a netről, és lesznek pénzdíjas bajnokságok is. Természetesen a játék használja majd az Xbox mikrofonját is, így a csapatjáték még izgalmasabb lesz. Ha esetleg nem lenne szélessávú internet-kapcsolatunk (valljuk be, ez elég sűrűn előfordulhat Magyarországon…), akkor sem kell kétségbe esni, lesz osztott képernyős játék is, illetve helyi hálózaton is játszhatunk. Hogy hányan lehet egyszerre gyilkolászni, azt még nem tudták meghatározni a fejlesztők, köszönhetően annak, hogy a Microsoftnál csak nemrég indultak el az első szerverek próbái, remélhetőleg 16, vagy annál is több játékos küzdhet majd egyszerre.

Rengeteg újítás, elképesztő grafika, internetes játéklehetőség – semmi negatívumot nem várhatunk az Unreal Championshipben. Remélhetőleg tavsszal már Európában is elindul az internetes őrület Xboxon, és hamar kipróbálhatjuk az UC-t.



Első benyomások

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

Minden idők egyik legjobb FPS-e fantasztikus formában tér vissza

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT

70%



LE MANS 24 HOURS

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Le Mans 24 Hours PS2-játékot sorsolunk ki:

Hol rendezik meg a Petit Le Mans futamot?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Le Mans 24 Hours-játék. Beküldési határidő: 2001. október 2.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK

SUBMARINE COMMANDER

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Submarine Commander PlayStation-játékot sorsolunk ki:

Hanyadik században játszódik a játék?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Submarine Commander-játék. Beküldési határidő: 2001. október 2.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Tony Hawk's Pro Skater 2 Dreamcast-játékot sorsolunk ki:

Hány alapkarakter van a játékban összesen?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni. A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Tony Hawk-játék. Beküldési határidő: 2001. október 2.

Hahó, mindjárt következik az e havi termés! Mielőtt azonban alámerülnénk a játékok tengerébe, némi útmutató tesztelési módszerünkhöz. Az áttekinthetőség kedvéért csak három főbb szempont alapján ítélkezünk, úgymint grafika, hangok és érték, valamint maradtunk a már jól bevált százalékos rendszernél. Ezt kiegészíti néhány további információ, a jellemző pozitív és negatív tulajdonságok felsorolása, néha egy összehasonlítás is a versenytársakkal („Barátok közt").

PLAYTEST

GRAFIKA		92 %
HANG		87 %
ÉRTÉK		83%

Grafika:
A játékélményben többé-kevésbé meghatározó szerepe van a vizuális élménynek, épp ezért tesztünk egyik sarkalatos pontja. A grafika értékelésénél természetesen figyelembe vesszük az adott géptípus képességeit, nemkülönben a játékkategóriát, amelyben az aktuális játék versenybe száll.

Hangok:
Többször felfigyeltünk már rá, hogy játék közben különféle zörejek törnek elő a tv hangszóróiból, amelyek az eufórikustól a pánikig különféle hangulatba ringattak bennünket. Itt megpróbáljuk ezirányú érzéseinket a matematika nyelvén kifejezni.

Érték:
Ez pedig már az Ítélet Napja! A játék megmérettetett kategóriáján és típusán belül, játékélmény és újrajátszhatóság tekintetében – itt az ideje eldönteni, hogy milyen messzire hajítsuk, avagy hány hálaadó imádságot rebegjünk a készítőinek.

Infok :

- Ennyi játékos nyomulhat egyszerre
- DualShockot támogat (PS)
- NTSC és/vagy PAL verziót teszteltünk?
- Memóriakártya szükséges
- Kormányt támogat
- Vibration Packet támogat (DC)
- Rumble Packet támogat (N64)
- Fénypisztolyt támogat

Tartalom

playstation 2	
Típus	Akció
Kiadó	Konami
	wwwkonami-europe.com
Fejlesztő	KCEJ
Megjelenés	2001. március 28. (PAL)

Egész napos robotolás

ZONE OF THE ENDERS

Mivel játékait veszik, mint a cukorkát, Hideo Kojima nyilván nagyon ért a játékkészítéshez, és ha éppen valami új ötlete támad, a Konami azt lelkesen szeretné kiadni. Amikor kiderült, hogy a Metal Gear Solid 2-re bizony még nagyon sokat kell várnunk, Kojima úr úgy döntött, hogy – a hosszú várakozás kínjait enyhítendő – üres perceiben gyorsan összedob egy másik játékot. Segítségül hívta egyik régi harcostársát, Yoji Shinkawát, akivel már több Metal Gear-játékon is együtt dolgozott, meghívták az egyik leghíresebb anime-szakértőt, Nobuyoshi Nishimurát (ő dolgozta ki például a Gundam-univerzmot), és kifundálták, hogy egy meches programot fognak összedobni, hatalmas fegyverekkel, manga környezettel, nagyszemű fiúkkal és lányokkal. Ebből a kezdeti koncepcióból alakul ki végül a Zone of the Enders, amely kissé azért megosztotta a közönségét – látszik ugyanis, hogy mely részek kidolgozásában nem vett részt Kojima mester.

A ZOE 2172-ben játszódik egy Mars melletti bányászkolónián, az Antilián. Mindenki békésen éli mindennapjait az űrállomáson, magasról tojva a marsi politika történéseire. Ez a politikai közöny némileg érthető ugyan, ám Antilia lakó igencsak ráfaragtak – nem tudván a Marson történt forradalomról (vagy ellenforradalomról; vagy szabadságharcról; esetleg zendülésről, felkelésről...) nem is tudtak felkészülni a támadásra. Az anyabolygón lázadozó Z.O.E. nevű szervezet azonban ezzel nem törődik, hamar offenzívát indított a Marsot ércekkel ellátó bányászkolónia ellen, el akarván vágni a marsiak utánpótlását. Játékunk hőse, Leo, egy fiatal fiú, aki véletlenül kerül bele az eseményekbe: egy robbanást követően menekül egy raktárba, ahol rábukkan egy működőképes frame-re, Jehutyra. (Szinonimaszótárunk tehát újabb kifejezéssel gazdagodott: a mech, Armored Fighting Walker, AWG, Core szavak mellé feliratkozott a frame is. Mindegyik ugyanazt jelenti: cseppet sem praktikus és bazi nagy harci robotokat, amelyeket pilótáik belülről irányítanak.) Ezután kezdődik harcunk az édes otthon támadói ellen; igen jó ötlet, hogy ez nem fog egy univerzális világmegmentésbe torkollani, a játék célja midössze az, hogy Jehutyt eljuttassuk igazi gazdáihoz.

A történetet fantasztikusan kidolgozták, minden küldetés más és más. Sosem arról van szó, hogy csak azért kell bemennünk egy helyszínre, hogy mindenkit lenyomjunk – mindig világos célok lebegnek előttünk. Ezt ráadásul okosan kombinálták a sci-fi környezettel: például a Jehutyt irányító mesterséges intelligencia, ADA egyszer vírusos lesz, és le kell töltenünk a helyreállító progra-

Viola



A Zone of Enders-szövetség egyik vezetője Viola, aki a Neith nevű frame-et irányítja. A játék során háromszor kell megküzdenünk vele. Habár Leo nem akarja őt megölni, csak életben akar maradni, ezt olyan eredményesen teszi, hogy megsérti Viola egóját, és a hölgy egy életre meggyűlöli a fiút. Kapcsolatuk csak Viola halálakor rendeződik kis mértékben, Leonak ugyanis végig kell néznie, ahogy Viola belezuhan egy napba, közben viszont Viola elmeséli neki egész életét. Neith legalább olyan erős harcban, mint Jehuty, az első csatától eltekintve csak körmönfont praktikák árán tudjuk legyőzni.





▲ Jehuty őméltósága - mint mindig - készen áll a harcra



▲ A frame-ek csillogó világa



▲ Kettévágtam a karriered. Sőt sokba...



▲ A bal sarokban Jehuty, a jobb sarokban a fő-fő-főellenség

mot a megfelelő szerverről; egy másik alkalommal a túlzott modernizáció okoz problémát, mert nem tudunk átlőni egy pajzson az energiafegyvereinkkel, s ezért valami ósdi, golyókkal működő fegyvert kell felkutatnunk. Igen ötletes – és megnyújtja a játékidőt is – hogy a fegyvereket nem elég megtalálnunk, mindegyik használatát el kell sajátítanunk. Mivel egy robotról (bocsánat, frame-ről) van szó, ez abból áll, hogy letöltjük hozzá a megfelelő programot. Sokszor a szerverekhez nem lehet csak úgy egyszerűen hozzáférni, szükség lesz például arra, hogy jelszavakat szerezzünk, s ezt általában a megfelelő ellenfelek legyőzésekor tehetjük meg. Ebből a logikusan felépített keretből csak a gyógyító anyag, a Metatron lóg ki egy kicsit: azt ugyanis nem nagyon tudták megmagyarázni, hogy hogy lehet egy érccel "felgyógyítani" frame-ünket (amikor hozzáérünk egy darab Metatronhoz, Jehuty azonnal felgyógyul maximális életerejére).

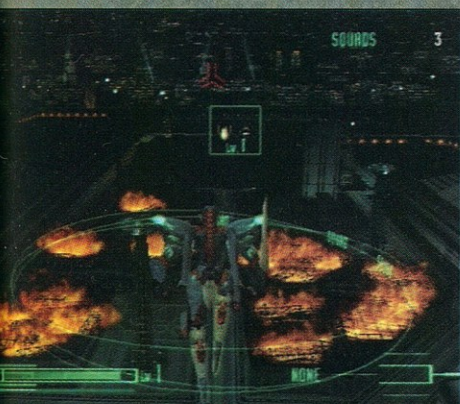
A program felépítése a következő sémára épül: van egy fő küldetésünk (eljutni az Atlantis űrhajóhoz), továbbá mindig van egy kisebb alfeladat, aminek elvégzéséhez általában három-négy helyszínt kell bejárnunk. A történet fordulatosságából adódóan remek móka beleélni magunkat a játékba, jóllehet valójában minden területen csak akkor kezdhetünk bele dolgunk elvégzésébe, miután mindenkit legyaktunk a környéken.

Az unalommentességet az is elősegíti, hogy a harcok nagyon élvezetesek lettek, köszönhetően annak, hogy az irányítás szinta tökéletes lett. A harcrendszer a Zelda által divatba hozott "lock on"-rendszert használja. ADA mindig a legközelebbi ellenfelet jelöli ki nekünk, de természetesen mi is váltogathatunk a célpontok között, ha mondjuk egy háttérben megbúvó frame-mel akarunk elsőként végezni. Ettől kezdve ahhoz képest fogunk mozogni – ha előre nyomjuk az analóg kart, közeledni fogunk hozzá, ha folyamatosan oldalra nyomjuk, egy kört tehetünk meg körülötte. Ehhez még hozzáadódik, hogy mindössze két gomb használatával jópár mozgást tudunk előhozni Jehutyból. Bár az irányításhoz minden gombot használnunk kell, az egész rendszer annyira felhasználóbarát, annyira kézre esik, hogy egy perc sem kell hozzá, és teljesen profi módon repkedünk. Nem csodálkoznánk, hogy ha a hasonló játékok átvennék a ZOE megoldását.


▲ 12 óránál ketten közelednek



▲ Sajna bevédte magát a kis gonosz... ilyenkor kell neki a Sniper



▲ A felégetett föld taktikáját alkalmazom



▲ Néha muszáj álcát ölteni

A következő rész tartalmából

A Konami nem hagyja kiaknázatlanul az újonnan bevezetett ZOE-márkát. A legújabb játék ebben az univerzumban GBA-ra fog megjelenni, és a ZOE 2173 Testament nevet viseli majd. A játék nem a PS2-es ZOE folytatása, nagyjából azzal párhozamosan játszódik, egy Cage nevű fiú főszereplésével. A játék grafikája fantasztikus, a csaták is valós időben zajlanak, ha nem is 3D-ben. A játék szeptember végén jelenik meg Japánban.

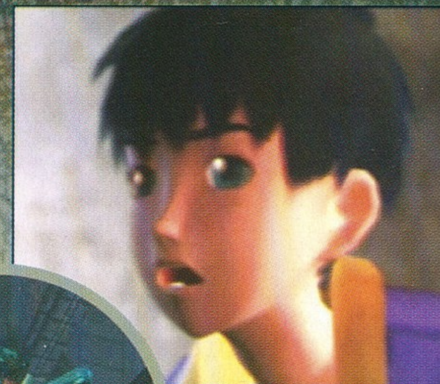






▲ Kicsit felborult, de még bírja





▲ "Szimpatikus" hősünk, Leo

Sajnos a rendszer teljes egészéről nem mondható el, hogy tökéletes lenne. Amikor például az ellenfelek számának megállapítására került sor, Kojima úr valószínűleg éppen a MGS2-n szüttyögött valamit egy másik szobában, nem valószínű, hogy ő javasolta az, hogy mindösszesze három ellenféltípussal találkozhasson a játékos. (Rendben, van még öt főellenség is, de ezek pozíciójukból adódóan mindössze egyszeri kihívást jelentenek.) A játék további huszonvalahány szintjén csupán csak a három alap frame köszönt minket, ráadásul ezek meglehetősen sablonos viselkedésűek: az egyik csak közelharcra képes, a másik épp ellenkezőleg, csak távolból eredményes, a harmadik versenyző pedig amolyan hibridje az első kettőnek (mindenhonnan támadhat, viszont gyengébb, mint a másik két robot). Hiába kapunk egyre magasabb szintű ellenfeleket, a harcmodoron nem sokat kell változtatni, a szintlépéssel csak idegesítőbbé válnak az összecsapások, ilyenkor ugyanis az történik, hogy az ellenfelek abban a pillanatban, hogy lenyomjuk a gombot, kicsit arrébb rebbennek, éppen csak annyira, hogy ne találjuk el őket. Tulajdonképpen az ellenfelek egyformasága a program legfőbb hiányossága, egy bizonyos idő múltán – a játék közepe felé –, már eléggé megunjuk az ábrázatukat.

Szintén a harcrendszerhez kapcsolódik az, hogy Jehuty minden leölt szakasz után okosodik kicsit, elegendő tapasztalatot összegyűjtve pedig szintet is léphet – ilyenkor fejlődnek statisztikái, gyorsabb lesz, erősebbeket üt és kevesebbet sebződik. Ez a leheletnyi RPG-elem tulajdonképpen nem sok vizet zavar, annyira kidolgozatlan, hogy szinte már felesleges.

Az ellenfelekhez hasonlóan egysíkúra sikerültek az egyes helyszínek. Azinte teljesen mindegy, hogy hol vagyunk (városban, faluban vagy gyárban), mindenhol ugyanaz a kétháromféle épületet (plusz egyfajta hidat) láthatjuk, amik ugyan nem csúnyák, viszont ezeknek még a legfantáziadúsabb variálgatásával sem tudtak jelentősen eltérő pályákat kreálni. Szerintem még azok sem ismernék fel a pályákat pár kép alapján, akik azokat tervezték. Ez igen sokat ront az összképen, ami igencsak sajnálatos, mert a meglévő modellekkel, és főként azok deformálódásával (értsd: felrobbanásukkal) semmi gond nincs: élesek a textúrák, és egy-egy eltévedt találat hatalmas tűzgömböket varázsol a képernyőre. Ez kiváló hatással lehet az egónkra, talán az összes meches játék között itt érezni legnikább, hogy milyen tömegpusztító masinát vezérlünk. A grafika jó minősége a frame-ek esetében talán még ennél is szembetűnőbb – a gépek kinézete fantasztikus (az anime-ban járatosak szerint az Evangelion-sorozatban szereplő mechekre hasonlítanak leginkább). Ugyan nincsenek olyan részletekbe menően kidolgozva, mint a Ring of Redben szereplők, és nem olyan fenyegető külsejűek, mint amit az Armored Core-okban láthattunk, viszont kecsesek, s a harc szinte legibalettre

LEO



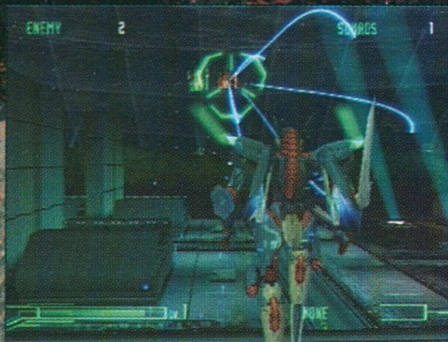
A játék hőse ez a fiatal fiúcska, tulajdonképpen csak véletlenül sodródott bele az eseményekbe, majdnem őt is megölték a támadó Z.O.E.-erők, azonban menedéket tudott találni egy raktárban. Itt talált egy harci robotot, egy frame-et, ami Jehuty névre hallgatott, az azt vezérlő mesterséges intelligenciát pedig ADA-nak hívták. Először csak a túlélés érdekében küzd meg néhány ellenséges frame-mel, utána azonban elvállalja, hogy elviszi Jehutyt a kolónia űrkikötőjébe, ahol fel tudják pakolni az Atlantis űrrepülőre. Először van némi súrlódás Leo és ADA között, mert a fiú senkit nem akar megölni, míg ADA szerint ez nem logikus viselkedés. Később megmentik Leo egyik barátját Celvice-t, és a játék végére a fiú és a mesterséges intelligencia is összebarátkoznak. Annyira, hogy Leo megtiltja, hogy ADA beteljesítse megalkotásának célját: egy öngyilkos küldetést a Marson.





▲ Első feladat kipipálva, a második ott van szemben





▲ Szoros szálak fűznek a Mummyheadekhez



▲ Asszem ez kicsit mellément... bocsi, fiúk!



▲ Keményen megküldtem a fiút...

emlékeztet. Ehhez még számitsuk hozzá, hogy a borításukon kis "patakokban" áramlik az energia – egyszerű kis effekt, viszont roppant hatásos, teljesen egyedi kinézetet ad a frame-eknek. Szerencsére a részletes kidolgozottság ellenére a játékmenet végig folyamatos, egyszer sem sikerült lassuláson kapni a gépet, még akkor sem, amikor tízen keringtek körülöttünk, és a levegőben is volt lövedék dögivel.

A Konamira jellemző minőség megmutatkozik a zenében is, főként a menüben szóló japán nyelvű dal ragadhatja meg figyelmünket, mert nem sűrűn hallani ilyen igényes zenét játékokban. Az átvezető animációkról ilyesmi pozitívumot nem nagyon tudunk elmondani: annak ellenére, hogy becsületesen meg vannak rajzolva, senkinek a tetszését nem nyerték el a szerkesztőségben – a legpozitívabb jelző, amivel illethetjük ezeket talán az, hogy "egyediek". Amivel kapcsolatban viszont csak rosszat lehet elmondani, az a szereplők hangja. A főszereplők olyan szinkronszínészeket kaptak, hogy az valami elképesztő: Celvice nyafogását alig lehet elviselni (legszívesebben egy pofonnal hallgattatná el az ember, amikor nyivákol), de a legszörnyűbb Leo. Sikerült megnyerni egy olyan gyerkőcöt angol hangnak (valószínűleg a Konami of America elnökének gyereke...), aki valószínűleg mindenkit az idegrohamba fog kergetni. Ilyen éretlen, nyavalygós, visszataszító hangot még nem nagyon hallottam, el nem tudom képzelni, hogy ezt a Konami ezt hogy engedhette így kiadni...

A játék kellemes emlékeket hagyott bennem, egyszer mindenképpen érdemes volt végigjátszani. Egy végigjátszás ugyan tovább tart, mint mondjuk a Bounceré (a ZOE körülbelül 6 órát igényel), viszont kétlem, hogy bárki is huzamosabb ideig el tud szórakozni a Versus Mode-dal (ez tulajdonképpen egy végletekig lebutított "Tekken", csak ugye frame-ekkel kell küzdenünk – megszerzésének módjáról lásd a Cheatözönt), még egyszer nekiveselkedni pedig nem sokan fognak. Ha a Konami úgy dönt, hogy elkészítik a folytatást is (erre a sztori alapján nagy esély van, hiszen a játék végén ott látjuk Leot és ADA-t a marsi háború küszöbén), minden esélyünk megvan arra, hogy egy újabb kiváló játék süljön ki belőle. Az engine-en és az irányításon nem is nagyon kell változtatni, elég, ha új ellenfeleket raknak bele, és valamivel változatosabb tájakat kreálnak – és persze Leo hangját beadják egy gyermekmegőrzőbe.

▲ Egy ilyen suhintás után nem sok marad az ellenfélből

Grath
grath@mail.datanet.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Ha olyan 3D-s akciójátékra vágysz, amelyben hatalmas harci robotok csépelik egymást, akkor a ZOE a te játékod! Némileg kaotikus, ám hihetetlenül élvezetes harcok, tökéletes irányítás, csodálatos zene – ezek mellett pedig eltörpülnek az apró szépséghibák (kevés ellenséges frame-típus, hasonló pályák).

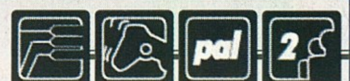
POZITÍVUM

- Rendkívül élvezetesek a harcok
- Változatosak a küldetések
- A sztoriból kiindulva biztos, hogy lesz folytatása

NEGATÍVUM

- Csak háromféle ellenség van
- A kétjátékos mód nagyon gyenge

GRAFIKA	89 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	86%



Készítsünk meglepetést – önmagunknak

FLOIGAN BROS.



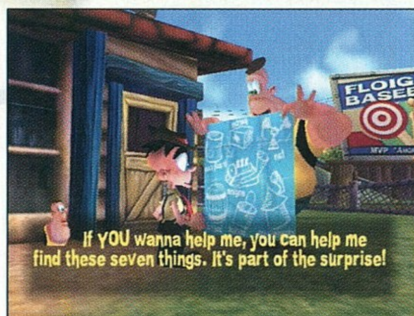
dreamcast

Típus	Kaland
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	Visual Concepts
Megjelenés	2001. július 31. (NTSC)

A Floigan testvérek akár le is tagadhatnák közös felmenőiket, annyira különböznek egymástól. Olyanok, mint Stan és Pan, csak épp fordított szereposztásban. Moigle, a kistestvér egy kétajtós konyhakredenc méretével vetekszik, ámde sütnivalója nem sok, míg Hoigle, az idősebbik, igazán dörzsölt fickó, de még a kilincs eléréséhez is lábujjhegyre kell állnia. Pont e különbözőségüknek köszönhetően remekül kiegészítik egymást: sülve-főve együtt vannak, s a legnagyobb egyetértésben éldegélnek takaros kis roncstelepükön.

A Visual Concepts eme két hőse akár rajzfilmsztár is lehetne, annyira eredeti figurák. De nem csak a figurák "rajzfilmes" stílusúak, hanem az egész játék megvalósítása is, illetve maga a történet is, amibe belecseppenünk. Egy szép, színes, 3D világba lépünk be, ahol ha mondjuk laposra verik a főhőst, ott nyoma sincs brutalitásnak, sokkal inkább képi humornak (hiszen történetesen valóban palacsintává lapul az emberünk), s ha mondjuk Hoigle kezében felrobban egy bomba, kormos képétől eltekintve nem lesz semmi baja – Moigle még jót is mulat rajta...

Hoigle Floigan szerepében egy gegektől hemzsegő rajzfilmsztár életébe kóstolhatunk bele, s a kistestvérünk istápolása lesz a legfőbb elfoglaltságunk. Az egész azzal kezdődik, hogy Moigle lelkesen számol be arról, hogy valami olyasmit tud, amit Hoigle nem. "Igazi géniusz" – jegyzi meg kissé szarkasztikusan hősünk, hiszen valóban sok mindent tud, amit ő nem... A társalgás hasonló mélyenszántó gondolatokkal folytatódik, s végül csak annyival leszünk okosabbak, hogy Moiglenak valami meglepetése van számunkra. Hogy mi az pontosan, azt még nem mondja el. "Moigle titkos projektje" – ez a játék alcíme is – zárt garázsajtó mögött készülődik, s jómagunk csak annyiban vehetünk részt benne, hogy segítünk beszerezni hozzá az alapanyagokat. Összesen hét alkatrész szerepel Moigle listáján (amit mindjárt a játék elején át is nyújt): tulajdonképpen ezek összeszedéséről szól a történet.



▲ Ez lesz a meglepetés?



▲ Moigle-t nem nehéz megszédíteni

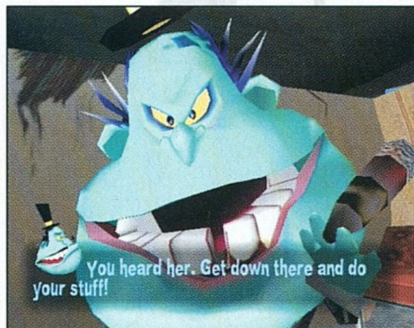
Swipe

Aki a Floigan Brotherstől egy jópofa platformjátékot vár el, az valószínűleg nagyot csalódik – még csak ugrás gomb sincs a játékban. Nincsenek benne különálló pályák, nincsenek fegyverek és nincs elhalálozás: csupán egyetlen helyszín van, s azon hihetetlenül mulattató hősök, valamint színtiszta ügyességi játékok. Még ha fel is bukkan a gonosz Báró Malodorous, aki csatlósai segítségével hőseink otthonát szeretné meghódítani, azt is elég vidám módszerekkel lehet legyőzni. Hogy mindez mennyire jó elgondolás, azt mindenki döntse el maga – jómagam csak annyit mondhatok: nekem nagyon bejött a stílus.

Tulajdonképpen lehetetlen meg nem kedvelni a két nem mindennapi főhőst, merthogy szó szerint életre keltették őket a Visual Concepts programozói. Nem csupán a cselekedeteiket követhetjük nyomon, hanem az érzelmeiket is. Moigle például olyan, mint egy óriási csecsemő. Nyughatatlan, izeg-mozog, mindig csinálnia kell valamit. Macskát simogat, a kutyájával labdázik, vagy ha épp nincs egyik kedvence sem kéznél, hát előveszi a jojóját, vagy a játékrepülőjével térül-fordul. Csupa gyerekséget művel: hogy mást nem mondjuk például egerekkel társalog (bár mint kiderül, ez nem is annyira gyerekség, hiszen az egereket elkapva jótanácsokhoz juthatunk), vagy épp piros pacsizni akar. Azonban gyorsan változik a kedélyállapota, s bizony jaj nekünk,



▲ Moigle kicsit morcos lett ránk



▲ Ki lehet ez a jóképű fickó?



▲ Erre csak egy válasz lehet:"Yuppee!"

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Ecco the Dolphin	-	-
Stupid Invaders	01/09	88%
Flogan Brothers		

ha netán viharfelhők kezdenek gyűlni a feje felett – olyankor jobb menekülni, majd később cukorral kedveskedni neki, hogy kedvet kapjon megint valamilyen játékhoz.

Persze amint mondani szokás, az élet nem csak szórakozásból áll. Néha munkára kell fognunk az oktondi Moigle-t, s egy kis tudományt kell vernünk a kemény fejébe. Az idősebb kötelessége, hogy okítsa a kistestvért, ami felelősségteljes feladat. Először is tanulni csak úgy lehet, ha tele a has. Márpedig Moigle gyomra szinte állandóan korog! Az áldatlan állapotot úgy lehet megszűntetni, ha felajánlunk neki egy szép piros almát – szerencsére mindig akad egy kéznél. Moigle persze minden alkalmat megragad, hogy kibújjon a munka alól, ezért a tanulás másik előfeltételeként azt szabja, hogy legyen elég pontszámunk – mintegy nekünk kell fizetnünk, hogy taníthassuk. A pontokat Moigle tartja nyilván: amikor hőseink valamiben vetélkednek egymással – így például piros pecsenyéznek -, ott minden esetben pontok kerülnek kiosztásra.



▲ Egy beszélő egér! Érdemes rá odafigyelni!



▲ Ezt hívják macskajajnak?

Hogy miket kell megtanítanunk Moigle-nak? Hát nem kell valami bonyolult dolgokra gondolni: lévén, hogy a "kisöcsi" még csak az óvodás "tananyagnál" tart, csupán újabb és újabb gyerekjátékokat magyarázhatunk el neki, olyan dolgokat, mint a fogócska vagy a bujócska. Összesen öt különböző játékban versenghetünk vele, melyek mindegyikéért különböző pontszámokat ír be a jegyzetfüzetébe – de vannak még egyéb szórakozásai is: mint amikor pillangókat fogdos, és megtippelteti velünk a színüket.

Hogy milyen játékot tudunk játszani, az nagyrészt Moigletól függ: amikor jó kedvében van, folyamatosan játszani akar, s amennyiben engedünk az óhajának, maga választja meg a "sportágat". Ugyanakkor javaslatot tehetünk mi is, de egyáltalán nem biztos, hogy a testvérünknek megfelel a választott játék. Néha teljes letargiába esik, és olyankor semmire sem hajlandó. Főleg akkor nem, ha az adott lelkiállapotáért esetleg mi vagyunk a felelősek, mert hát ez is előfordulhat. Igazság szerint nehéz ellenállni,

Játék az élet!

Azon kívül, hogy a Floigan Brothersben folyamatosan atyáskodni kell az ifjabb Floigan testvér felett, néha játszani is kell vele – annál is inkább, mert ha nem vetélkedünk pontokért, nem hajlandó tanulni tőlünk, a tanítása nélkül pedig nem lehet végigvinni a kalandot. Magukat a játékokat is tanítani kell – kivéve a piros pacsit, amit Moigle még a tutorial módban elsajátít.

High Five – Piros pacsi
Egy pontot nyerhetünk ha sikerül kilencszer az öcsikénk tenyerébe csapni. Külön gomb tartozik az "ötösökhöz" és külön a kétkezes megoldásokhoz, és persze az sem mindegy, hogy melyik irányba csapunk. Nem kell túlságosan elsietni a dolgot, mert Moigle előszeretettel alkalmazza a beijesztős taktikát.

Tag – Fogócska
Ezt a játékot talán nem kell külön elmagyarázni. A szabályokról csak annyit, hogy valahányszor valakit elkapnak, a játékhoz tartozó időlimit kicsit kitolódik. Aki az idő leteltével utoljára marad fogónak, az veszít – a másik fél neve mellé pedig két pont kerül. Moigle gyorsabban fut Hoiglenál, viszont Hoigle fürgébben fordul: így érdemes például a ház kerítése körül körözni.

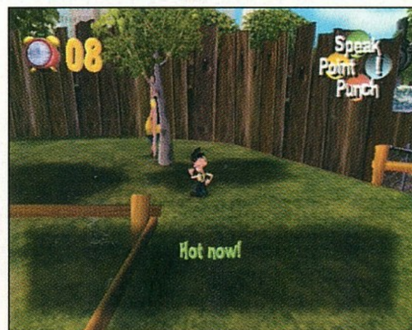
Hide 'N' Seek – Bújócska
Moigle különféle vicces helyekre bújik be, s nekünk meg kell találnunk őt a határidő letelte előtt. Sokat segít, ha megfigyeljük, Moigle melyik irányba indul el, a búvóhely távolságára pedig a kapott idő mennyisége utal. A keresést Moigle is segíti a szokásos szavakkal ("hideg", "langyos", "forró", stb). Háromszor kell sikerrel járnunk, avagy ugyanennyiszer hibázhatjuk el a dolgot. Miután kitapasztaltuk a búvóhelyeket, igen könnyű játék – pedig három pontot ér.

Running Race – Futóverseny
Futóversenyt rendezni csakis a tó körül lehet. A versenyek alkalmával zászlók vannak elhelyezve, melyek kapukat alkotnak – természetesen nem lehet kihagyni egyet sem. Mint azt már a fogócskánál is tapasztalhattuk, Moigle gyorsabb nálunk, ezért maga a játék "tanácsadója" szerint is valamiképpen "csalni" kell. Nem tudom mennyire számít csalásnak, hogy mindig a belső íven futunk, de győzni ezzel az egyszerű trükkel is lehet. A győztes jutalma 9 pont!

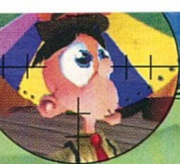
Catch – Labdázás
Az udvaron (a szerencsekerék mellett) hőseink egy strandlabdára bukkannak: strand ugyan nincs a közelben, de labdázni azért lehet. Öt pontot nyer az, akinek kilencszer sikerül elkapnia a másik dobását. Természetesen meg vannak határozva a térfelek, ahova a labdának érkeznie kell: az azokon kívül landoló dobások hibapontokat érnek, három hibapont után pedig vétkes automatikusan veszít.

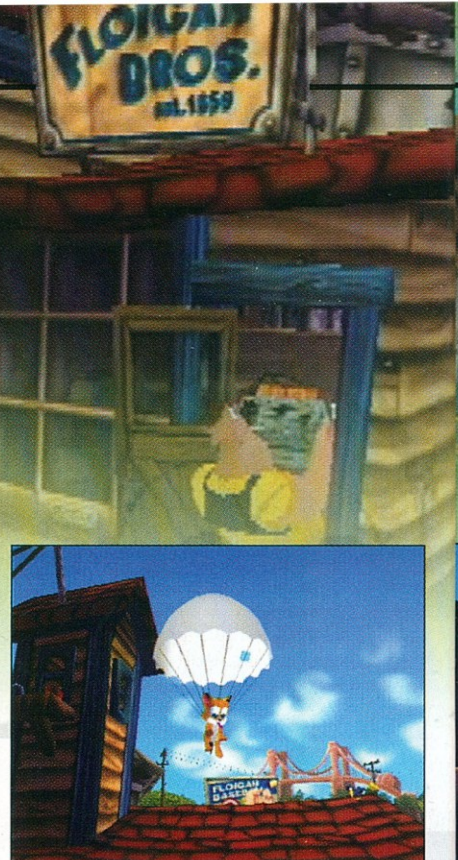


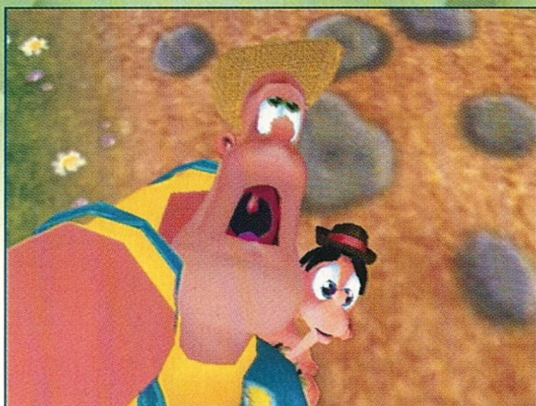
▲ Ez aztán a méretes öntözőkanna



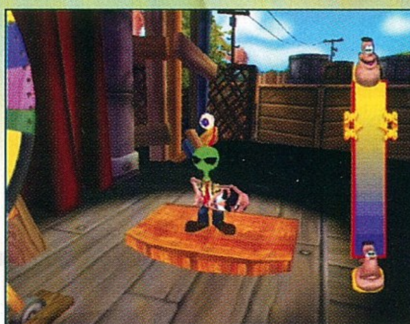
▲ Hiába bújsz, látlak!







▲ Valami hullik az égből!



▲ Hoigle tulajdonképpen egy ufonauta

▲ Diverzáns érkezik a roncstelepre

hogy a "mázsányi jóindulatnak" ne törjünk egy kis borsot az orra alá. Sértegethetjük, ha azt akarjuk, hogy sírjon, avagy a pocakját öklözhetjük, ha fel akarjuk dühíteni. Mindezt persze nem csak passzióból kell művelnünk (bár szó se róla: már önmagában is jó móka), merthogy Moigle lelkiállapota kulcsfontosságú szerepet kap a kaland során.

Több helyen bizonyos faládákra figyelhetünk fel, melyekre Moigle ábrázata van felfestve. Az egyiken elkeseredett képet vág, míg a másikon földöntúli boldogságban úszik, aztán van olyan, amelyiken vérbe borul a tekintete, netán páni félelem ül ki az arcára. Ezek a ládák fontos platformokat rejtenek maguk alatt, melyekhez csak azután tudunk hozzáférni, hogy Moigle az ábráknak megfelelő hangulatában van. Hogy csak a játék legelejéről említsünk egy ilyen példát: a roncstelepet egy sekély kis patak szeli keresztül, mely annyira le van apadva, hogy tocsoghatunk az alján. A gond az, hogy a patak szintjével együtt a víz felszínén úszó híd is le van ereszkedve, s a mederből csak a kiinduló part felé lehet kimászni – ergo nem tudunk átkelni a túloldalra. Bármennyire is kedves teremtés a "kisöcsi", galád módon sértegetnünk kell, mert a parton lévő láda csak így tűnik el. Amikor pedig ez megtörtént, gyorsan oda kell sietnünk a láthatóvá vált platformra, merthogy az egész hercehurcára végül is azért van szükség, hogy Moigle-t a parthoz csaljuk, s a patakokban folyó könnyeivel duzzasszuk fel a vízállást.

A Floigan Brothers sajnos nem egy hosszú játék: csak azért tart kb. egy napig végigvinni, mert rengeteget pontot kell gyűjtögetni a minijátékokkal. Egyébként a végigjátszás után még mindig akadnak esetleg érdekes rejtélyek. Például jómagam egyelőre nem jöttem még rá, mire jó Moigle futócipője. Megtanítottam az öcsköst bekötni a fűzőjét, ami mellesleg nem kevés pontba került, de végül is nem tudom, mi az egésznek a haszna – csak gyanítom, hogy a futóversenyhez lehetne vele babrálni valamit.

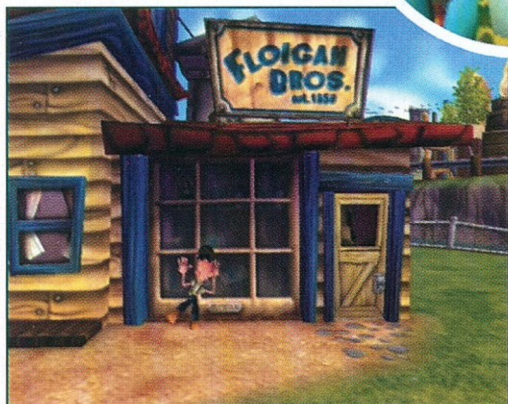
Ami nagy valószínűséggel eladja ezt a játékot, az a prezentáció. Nincs olyan része a programnak, amiből ne áradna a hamisítatlan rajzfilmes hangulat. Alighogy felpörög a GD a Dreamcastban, a képernyőn máris két nem semmi pofa bámul a képünkbe, s miközben egymás szavába vágva ugratják egymást, köszöntenek minket a játékukban. Rendkívül egyszerű, de mégis kifejezetten igényes az intro, s tegyük hozzá – nem egy van belőle. Ha ugyanis történetesen nem nyúlunk hozzá az irányítóhoz, a rövidke bemutatkozás újra elkezdődik, de már más szöveggel.



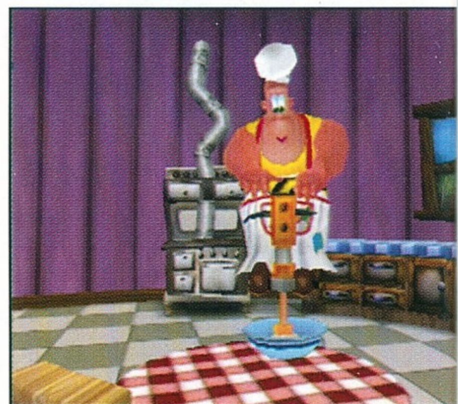
A játék gyakorló üzemmódjára ugyanez az igényesség vonatkozik. Miközben tanuljuk az irányítást, addig sem hagynak minket poénok nélkül, sőt maga a gyakorló mód egy külön kis epizódot képez. Moigle kitalálja, hogy süteményt süt, s nekünk ebben kell segítségére lennünk. Először oda kell adnunk a cukrot, majd a vaj hollétére kell rámutatnunk a hűtőben, illetve a csokit kell levennünk a polcról. Mindeközben a játék félreérthetetlenül elmagyarázza az irányítást, ami mellesleg kiköpött Zelda-séma: a gombok jelentése a tereptől függ, illetve attól hogy éppen mozgunk, vagy ácsorgunk. A felsorolt mozdulatok közül külön említésre méltó a mutogatás. Tulajdonképpen egy kurzort kapunk, amivel végigpásztázhatjuk a terepet, s ez azért nagyon hasznos, mert így mindig tudjuk, mely tárgyakat lehet használni, s melyek azok, amik csak a díszletként szolgálnak. A csoki megszerzésével a már említett platformos megoldásokra hívják fel a figyelmünket: a konyhában történetesen Moiglet el kell kábítanunk. Körbe-körbe rohangálva el kell őt szédítenünk, ugyanis utána a hasát használhatjuk trambulinként, hogy feljussunk a polcra. Az összetevők megszerzését követően Moigle kisebb konyhaművészeti bemutatót tart. Bebizonyítja, hogy még a csónakmotor is nélkülözhetetlen háztartási eszköz, végül sebtében egy tepsibe önti a tésztát és aztán – ugyancsak sebtében – összetöri az ükapjától örökölt porcelánedényt. Ekkor bizonyosodhatunk meg testvérünk érzékeny lelki világáról... Hogy abbahagyja a bömbölést, szorosan magunkhoz kell ölelnünk – habár ez aztán inkább fordítva történik...

A beszéd-gomb, amivel Moigle-t megszólíthatjuk, a játék egyik legfontosabb eszköze: a hatására egy kör alakú menü jelenik meg. Az átölelésen kívül itt válogathatunk a Moigle-lal kapcsolatos egyéb teendőink és válaszaink közül: konkrétan a tanulás, a játék, az "igen" és a "nem" válasz, a sértegetés, és végül a pontszámaink megtekintése közül.

De talán térjünk vissza a süteményhez: miután megvigasztalódott, Moigle egy laza mozdu-



▲ Vajon mit szerelhet öcsi odabent?

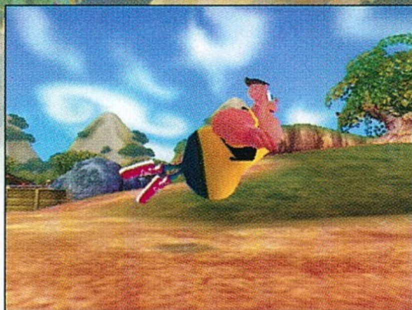


▲ Moigle, mint konyhaművész





▲ Valószínűleg az erkély nem Moigle kilóihoz készült


▲ Jókora hasra esés – a fűzőt megkötni bizony komoly dolog



▲ Az "Oroszlánszívű" Moigle

lattal bevágja a sütőbe a tepsit, majd némi idő elteltével már venné is ki. Hanem a kivételénél gondok adódnak: kissé felforrósodott a sütő ajtaja. Gyorsan a szobába kell sietnünk, ahol a polc tetején találjuk a védőkesztyűt. Bárhogy is sietünk, a süti odakozmál, s Moigle minket hibáztat a késlekedésért. Hirtelen begorombul, s ez alkalmat ad egy újabb platform kipróbálására. Nem számít, hogy hősünket Moigle baseballabdának használja, elvégre csak egy rajzfilmfiguráról van szó: oda kell csalnunk a megfelelő helyre, és hagyni, hogy a hústorony kitombolja magát. Hamar lehiggad, amit követően elméletileg egy olyan helyen eszmélünk, ahova e kis intermezzo nélkül bajosan tudtunk volna felmászni... Az így felvehető almát aztán rögtön oda is adhatjuk az öcsinek, s ezzel teljes a béke, mi több: Moigle még egy kis tanulásra is hajlandó. A legalapvetőbb játék, a piros pacsi begyakorlása következik. Utána Moigle megvesztegethetőségéről bizonyosodhatunk meg: egy kapcsolót rejteget, amit csak némi alkudozás után hajlandó elővenni. A kapcsoló az öcsi villanyvasútját indítja, aminek ő maga az utasa, ám a vasút valahogy elszabadul, s a játszadozásból hirtelen vész-



helyzet lesz. Meg kell állítanunk a száguldozó mozdonyt, aminek az egyetlen módja az, hogy rácsimpaszkodunk a hátuljára – vagyis utána vetődnünk. Bár a dolog csak félig-meddig hatásos, a lényeg az, hogy a játék kezelését ezzel a rövid kis epizóddal gyakorlatilag teljesen kiveséztük – lám, a tanulás is néha milyen élvezetes tud lenni.

A Floigan Brothers ékes bizonyítéka annak, hogy méltánytalanul hanyagolják a játékfejlesztők a Dreamcast hardverét: íme, ki lehet hozni ebből a gépből olyan grafikát, ami még PS2-n is tökéletesen megállná a helyét. Csodálatos módon egyáltalán nincs ködösítés, pedig hát a terep gyönyörűen textúrázott, és még mozgalmas is – mindenfelé pillangók és szarkák repkednek. Ez pedig a játszhatóságra is kifejezetten jótékony hatással van, hiszen ha például bújócskát játszunk, és Moigle esetleg pont a telep ellentétes oldalán keresett búvóhelyet, már messziről látni, hol kukucskál kifelé. S egyáltalán: sosem téveszthetjük őt szem elől. Az is elképesztő, hogy a játék egyszer betölti a helyszínt, és onnantól nem látunk loading képernyőt. Még a mentések alatt sincs leállás!

De amint már hangoztattam: a karakterek művészi kidolgozása az igazi csúcs. Az egyes ujjpercükig bezárólag minden testrészük szépen animált, a gesztusaik és a mimikájuk fergeteges. A szinkronhangok már önmagukban is viccesek, melyekhez remekül illeszkednek a szájmozgások, és a vidám zene is remek hatással van a kedélyállapotunkra.

A Floigan Brothers tehát tényleg egy jó vasárnapi rajzfilmhez fogható: nagyon mulatságos, nagyon jó, de – és a párhuzam végén sajnos itt kell kitenni a pontot – nagyon hamar vége van, aztán meg csak várhatjuk a következő epizódot. (Ugyanis a cím szerint ez még csak az első rész.) Kitűnő játék de kevéske.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Tessék, neked szedtem a réten!



▲ Egyesek élvezik az utazást, mások kevésbé...

ÖSSZEFOGLALÓ

A rajzfilmes stílusban páratlanul hangulatos, és az egyszerűsége ellenére még élvezetes játék is a Floigan Brothers. Kár, hogy a terjedelmében is a Tapi Hapsi-féle rajzfilmekhez hasonlít. A mini játékok nélkül ugyanis a cselekmény nem sok időt tesz ki, s ezen a rövidségen még az esetleg netről letölthető extra fejtörők sem segítenek.

POZITÍVUM

- Haláli karakterek emberi érzelmekkel
- Vicces animációk, rajzfilmes grafika
- Semmit nem töltöget

NEGATÍVUM

- Túl egyszerű feladatok
- Nagyon rövid történet

GRAFIKA	97 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	83 %

ntsc 1

De ha meghúzom a ravaszt, az ellen szíve szétszakad...

SOLDIER OF FORTUNE

Mostanában egyre több – a fejlesztés különböző állapotaiban leledző – Dreamcastos játékot dobnak szemétbe az újabb generációs konzolok kedvéért. Az egyik legígéretesebb DC-s FPS (Half Life) is a kukába került, miközben külföldi webes lapok (IGN) már teljes, de még béta állapotban levő változatot teszteltek. Kíváncsian – egyes egyének rettegve – vártuk a fejleményeket egy másik ígéretes címmel, nevezetesen a Soldier of Fortune-nal kapcsolatban. Az amerikai kiadó nagyon gyorsan megnyugtatta a kedélyeket, és a kitűzött időpontban tényleg az üzletek polcaira került a játék. (Kérdés, hogy akkor is megjelent volna-e, ha a Sierra nem dobta volna szemétbe a gyakorlatilag kész HalfLife-ot?) Hurrá, Dreamcast-fronton örüljünk, ha egy-egy játékot egyáltalán befejeznek és kiadnak.

A SoF már PC-n is nagy siker volt (bár a HL jóval nagyobb pukk volt), szinte csak pozitív kritikákat kapott. A DC konverzióra alig több mint egy évet kellett várnunk. A RuneCraft programozói igen jó munkát végeztek, hiszen a DC képességeit már akkor is felülmúlta egy jobb kiépítettségű PC. Márpedig az eredeti SoF egy módosított Quake2 motorra épült, s mindenféle speciális dolgot támogatott, többek között az újgenerációs PC-s grafikus kártyák által bevezetett hardveres gyorsítású T&L-t (Transformation and Lighting – modell átalakítás és fényforráskezelés). Ez utóbbi funkciót ma még egyetlen konzol sem képes hardveres úton megvalósítani (az Xbox lesz az első), így a DC sem. A nagy művészet tehát az volt, hogy a lehetőségekhez mérten minél kevesebb effekt kihagyásával lehessen DC-re átportolni a SoF-ot. Runecraftéknak pedig sikerült a bravúr. A játék minden tekintetben felveszi a versenyt az eddig megjelent DC-s FPS-ekkel. Sajnos nagy valószínűséggel "Ő" lesz az utolsó mohikán, ezért minden DC-fan becsülje meg!



▲ Lángrejtőre semmi szükség, nyilván már feltűnt nekik, hogy itt vagyok

A helyzet egy kicsit forró – a sztori

A játékban egy bizonyos John Mullins bőrébe bújva kell megoldanunk egy nukleáris krízishelyzetet, majd fel kell számolnunk egy nemzetközi terrorista szervezetet. Még mielőtt belevágnék csapongó stílusú szócséplés hadjáratomba, megemlíteném azt a mellékesnek egyáltalán nem nevezhető tényt, miszerint a játékban szereplő John Mullinst egy valóban létező személyről mintázták – minő meglepetés, egy bizonyos John Mullinsról! Az igazi Mullins egy élő legenda, háborús veterán. Bár a játék története természetesen fikció, valószínűleg sok hasonló esetet oldott meg aktív évei alatt. Ez most is csupán – mint mindig – a világ megmentése. 5 kontinens több országában fogunk ténykedni, Japántól az Egyesült Államokig, Szibériától Szudánig.



dreamcast

Típus	FPS
Kiadó	UBI Soft
	www.ubisoft.co.uk
Fejlesztő	Runecraft/Raven
Megjelenés	2001. július 26. (NTSC)
	2001. augusztus 31. (PAL)

A játékmenet nem igazán tér el a ma már egyre gyakrabban előforduló hibrid-FPS sémáktól, megspékelve azokkal a kalandelemekkel, amelyek ma már teljesen belefonódtak kategória játékaiba, továbbá a játék grafikus motorjával készült – szintén nem szokatlan – átvezető videókba. A történetet látszólag egyedül kell végigjátszanunk, de időről-időre összetalálkozunk Hawk barátunkkal, aki a legtöbb esetben segítőtársként ténykedik mellettünk. A lényeg persze a lövöldözésen van, habár minimális mennyiségű fejtörő azért akad a játékban, de ezek a legtöbbször a "nyomd meg a gombot és lejön a lift" kategóriába tartoznak. Nem tagadom, egy-két helyen akad ennél húzósabb feladat is (nagyon kevés), de mindig meg lehet találni a megoldást.

A játék a hagyományos kontrollerrel is kitűnően





▲ Innen a kifejezés: "halomra gyilkolni"


▲ Csak a fejét, hogy meg ne sántuljon! (bár most épp meg is sántult)


▲ A kutatót mondjuk nem kellett volna, de én szorgalmas vagyok


▲ A mérkőzés egyelőre X-re áll

játszható, de nem maradhatott ki a billentyűzet és az egér támogatása sem. Az ellenfelek keménysége (pontosság, reakcióidő) is a kontrolleres irányításra van belőve, hiszen az analóg karral bajlódva sokkal több időt vesz igénybe a pontos célzás. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy az ellenfelek a PC-s változathoz képest egy kicsit butábbra lettek beállítva. Aggódni azért nem kell a túlzott könnyűség miatt: sokszor kapunk ólmot az arcunkba olyan helyekről (pl. ködből), ahova nem is látunk el. Az ellenséges mesterlövészek is sokkal jobban lőnek távolról, mint 3 méterről. A kontrolleres irányítással párhuzamosan egyébként a billentyűzet is használható. Nagy hasznát vettem a játék során annak, hogy a fegyvereket közvetlenül ki tudtam választani (számbillentyűk), és nem kellett körbelapozni az egész arzenált, és a többi spéci parancs is elérhető a billentyűkről, például a fegyver újratöltése is. (Ehhez már csak egy DC-billentyűzetre van szükség...) A SoF PC-s változatában elég gé korlátozva volt a játékállás mentések száma, DC-n ez annyira le lett korlátozva, hogy egyáltalán nem lehet menteni. Csak a pálya végén lehetünk nyugodtak, ekkor a gép automatikusan elraktározza addigi ténykedéseinket.

Kit mivel? – a fegyverek

A SoF kimondottan bővelkedik a gyilkoló eszközök arzenáljában. Bár kimondottan háklis vagyok a történettel nem összeegyeztethető kiber-szuper fegyverekre, a SoF-nak már annak idején is megbocsátottam mikrohullámú szikravetőt (ezzel a játék vége felé fogunk találkozni). Tény, hogy többször hallhattunk már olyan kísérletekről, ahol mikrohullámú fegyvereket teszteltek. Ezek egyaránt alkalmasak a szerves és a szervetlen tényezők kiiktatására. A hús megsül, az elektronika pedig felmondja a szolgálatot (megolvadnak a félvezetők), ha megfelelő dózist kap egy mikrohullámforrástól. Az egyetlen gond ezzel csak annyi, hogy az általam látott kísérleti eszköz méretei nagyjából megegyeztek egy átlagos kamionéval, és egyetlen "lövéséhez" akkora energia kellett, ami elégséges lenne a Budai Vár egy heti teljes kivilágításához. Ja és persze a "sugár" láthatatlan volt.

Na mindegy, térjünk vissza a hagyományos fegyverekhez, a játék nagy részét ugyanis ezekkel fogjuk végigkaszabolni. Előrebocsátom, hogy egyes fegyvereknek van másodlagos tűz funkciója is, melyre mindig külön kitérek.

A kés (másodlagosan eldobható) alapfelszerelés. Van két pisztoly (9mm-es és .44-es), melyek közül az első a nagy lőszerkapacitás, a második a durva hatásfok miatt használható jól. A sorozatlövők már többen vannak: 5.56mm-es és 9mm-es submachine gun (ez utóbbi hangtompítós), valamint 5.56mm-es heveder-etetésű nehézgéppuska (nagypapa). A nehézgéppuska másodlagos módjában foszforgránátot lő (-10 lőszer), ami szétéget szinte mindent (a páncélos rakétavetős tagokat ellen például nagyon jó). Szerény véleményem szerint ez a legjobb fegyver a játékban: jó a hatásfoka, egyes lövéssel nagyobb távolságra is pontos, alacsony tűzgyorsasága miatt nem eszi úgy a lőszert, rázósabb esetekre pedig mindig ott a foszforgránát. Az FPS-ek elmaradhatatlan kelléke a Remington rendszerű pumpálós shotgun, ami bár lassú és kevés lőszer fér bele, de mindig jól lehet vele irtani. Szintén etalon a távcsöves mesterlövész puska. Az optikát a másodlagos módban tudjuk használni, az előre-hátra gombokkal a nagyítást is állíthatjuk. Van még egy négylövetű rakétavető, ami másodlagos módban egyszerre köpi ki az összes rakétát. Tankokra, helikopterekre kitűnő. Az általam legkevesebbet használt fegyver a lángszóró, amit igazából közelre lehetne jól használni, de erre vajmi kevés az esélyünk. Az utolsó darab a már említett mikropuska, ami ugyan nagy dög és sok helyet foglal, de nagyon jó a lőszerkapacitása, és a játék végén pedig... Szintén van másodlagos módja.

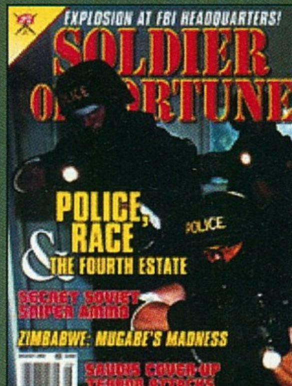
A SoF-ban a kiválasztott nehézségi szinttől függően korlátozva van a magunkkal vihető fegyverek száma. Easy fokozaton majdnem mindent felvehetünk, Challengingen pedig csak 4 fegyver lehet egyszerre a hátizsákunkban. Normal fokozaton is előfordul, hogy el kell hajítanunk (menü) egy-egy feleslegessé vált stukkert, hogy egy másikat felvehessünk. Nagyon fontos odafigyelni arra is, hogy egyes fegyverek hasonló kaliberű lőszerrel táplálkoznak: az 5.56-os lőszer például háromféle fegyverhez is jó – ha a nagy durrogtatásban ellőjük mindet, akkor nem marad a távcsöves puskához. Mivel az igencsak fontos lesz néhány helyen, lőszerfogytán használjuk inkább a shotgunt vagy a 9 mm-es géppityut, de a távcsöveshez mindig maradjon skuló.

A fegyvereket ugyebár néha tölteni kell.

Az igazi John Mullins



Professzionális zsoldos katona, mára már visszavonult. Ma vállalkozó és katonai tanácsadó. Az amerikai hadseregnél szolgált, ahol különleges kiképzést kapott. Zöldsapkásként bejárta a világ szinte minden pontját. Háromszor járt Vietnamban, később Európában, Közel-Keleten, Afrikában, Közép és Dél Amerikában teljesített szolgálatot. Nagyon sok kitüntetést kapott: több Bíborszív, valamint egy Ezüst és egy Bronzcsillag büszke tulajdonosa. 1981-ben századosi ranggal szerelt le és magánzóvá lépett elő. További három éven keresztül dolgozott az amerikai kormánynak (és persze annak, aki megfizette) különleges tanácsadóként. Három cégben van érdekeltsége. Az első cég különleges (nem mérgező) lőszerek gyártására specializálta magát, a második vállalkozás taktikai gyakorló kiképző lő- és harcterek kivitelezésében ténykedik, a harmadik pedig egy oktatóközpont, ahol különleges feladatokra szánt rendőri és katonai kiképzést folytatnak. Idő közben több főiskolát is elvégzett és megtanult 3 idegen nyelvet. Írói vénáját hamar megismerhette a közönség, harci tapasztalatai alapul véve számos novellát és cikket publikált, valamint a Soldier of Fortune TV-sorozat alapötlete is az ő nevéhez fűződik. Ugyanezzel a címmel egy újság is létezik. Ebben fegyverek és egyéb harci eszközök tesztjeit (!), katonai tudósítók helyzetjelentéseit (amolyan Chrudinák-stílusban), veteránokkal és aktív katonákkal készített interjúkat, és megannyi érdekességet olvashatunk. Mindezek stabil hátteret biztosítottak egy számítógépes játékhoz. Mullins nagy szerepet vállalt az eredeti PC-s játék készítésekor, szakmai felkészültsége és harci tapasztalatai sokat segítettek annak élethű kivitelezésében.





Nyugisabb helyzetekben MINDIG töltsük újra az összes fegyverünket, még akkor is, ha csak három lőszert eresztettünk ki a negyvenes tárból, mert lehet, hogy hamarosan pont az a három fog hiányozni – akkor viszont NAGYON, mert ha a legnagyobb tűzpárbaj közepén kell tárat cserélnünk, az majdnem biztosan egyenlő a halállal. Hihetetlen, de a gép nem csal, és az ellenfelek is szoktak tárat cserélni. Ezt persze okosan kihasználhatjuk.
A fegyverek mellett további felszerelési tárgyakat is használhatunk. Egészségünk védelmére ott a páncél, ha kissé megromlik az egészségünk, rögtön helyreüti egy medikit. A repeszgránát és a C4-es pakk mellett még vakító gránátot is használhatunk. Esetenként sokat javít az esélyeinken az éjjellátó készülék, szerencsére kikapcsolt állapotában újratöltődik benne a szufla. Elszórtan találhatunk elsősegély szekrényeket a falakon, ezek szintén egyszer használatosak.

Mennyi is az annyi? – grafika és hangok

Az eredeti PC-s változatot ismerve le kell szögeznem a tényt: a SoF konvertálása igen nagy meló volt, és jól sikerült. Lát-

Profin megvalósított erőszak



A játék egyik különlegessége elsőre szinte fel sem tűnik. Csak a sokadik pályán tudatosul bennünk, hogy az ellenfelek milyen sokféle mozgással rendelkeznek. Mindamellett kimondottan jó a játék mesterséges intelligenciája is (ami sok másikról nem mondható el). Az ellenséges katonák nemcsak berohannak a harctérre, hanem esetenként egy tigrisbukfenccel pont az orrunk elé vetik magukat. Ha megsebesülnek, akkor fedezéket keresnek. De nem csak úgy elrohannak, hanem legörnyedve hátrálnak a fedezék irányába, és közben vissza-visszalőnek. A sarkokon kikukkantást is sokszor gyakorolják, ezt persze mi is megtehetjük (kisebb testfelület, kisebb célpont). A SoF véres mivolta leginkább az ellenfelek elhalálozásában nyilvánul meg. Az eredeti PC-s változatban minden szereplőnek 26 különféle sérülési pontja volt, és ezt persze a Dreamcast-változatban is megtartották. Az ellenfelek mindig ott lesznek véresek, ahol eltaláltuk őket. Adott esetben ez több testrészt is érinthet. Közeli találat esetén az adott testrész leszakadhat vagy szétmehet. A kéz és a láb akár egyetlen lövéssel "leamputálható" az ellenfelekről, egy közelről leadott lövés pedig úgy szétviszi ellenfelünk fejét, hogy csak egy véres massza marad utána a szemközti falon. Mindez persze semmit sem érne, ha az ellenfelek nem reagálnának le megfelelő mozgásokkal ezeket a sérüléseket. A lábon lőtt katona kínjában az épen maradt lábán ugrál, majd tovasántikál, a fejbelőtt harcos pedig úgy csuklik össze, mint a kártyavár. Szerencsés esetben kilőhetjük az ellenség kezéből a fegyvert, ekkor az áldozat a kezét fájlalva jajgat. A földön fekvő hullába belelőve az még összerándul, a mészáros végzettségű játékosok számára pedig adott a lehetőség, hogy az élettelen testet további részekre szaggassák (fej, tor, potroh). Mindez persze anatómiai precizitással, mesterfokon van ábrázolva. És ez adja a játék igazi ízét. Gyengébb idegzetűek még nézni se nézzék, játszani meg pláne ne kezdjenek vele!









▲ A tetkó már nem trendi, de fülbelövést még vállalok!



▲ Valami könnyed, olvasmányos anatómiai szakkönyvet szeretnék!



szik, hogy a fejlesztőknek mivel kellett csínján bánni, és hogy milyen kompromisszumokat kellett hozniuk. Le kellett csökkenteni a szereplőket alkotó poligonok számát, a textúrák minőségéből is lejjebb kellett adni, a PC-n megvalósított dupla textúrázást pedig teljesen ki kellett hagyni. Persze ezek a dolgok senkinek sem fognak feltűnni. Egyrészt ezek nélkül is jól néz ki a program, másrészt meg amúgy is elvesznének az apró részletek a TV-n. Kérdés volt az is, hogy mit kezdenek a kóderek az eredeti SoF hatalmas pályáival. Sajnos a DC 16 MB operatív memóriája ma már alig elegendő valamire. (Nem egy új játékban csak a pálya geometriai és textúra adatai többet igényelnek ennél.) Ezért lett az összes pálya szétvagdosva, esetenként 4-5 darabra is. Ez igazából csak azért zavaró, mert a gép nagyon sokáig tölti a következő pályaszakaszt. Lehet, hogy csak az én képzeletemben laknak szép emlékek, vagy csak a szétszabdaltság teszi ezt, de mintha hosszabbak is lettek volna ezek a pályák... Na mindegy. Külön kiemelendő a karakterek animációja és speciális sérülési rendszere. Ellenfeleink életszerűen leanimált elhalálozási rítusai rettenetesen sokat dobnak a játék hangulatán. (PC-n emiatt több országban is betiltották a játék forgalmazását.) Nem akarok most erről vitát nyitni, de azok a nagyokosok, akik még sohasem játszottak ilyen játékkal, azok ne dumáljanak arról, hogy ettől erőszakossá válnak az emberek. (...mert szétütjük a fejüket! – a szerk.) Én már X éve játszom gyilkolós játékokkal, és még sohasem éreztem késztetést arra, hogy vegyek egy Kalasnyikovot a bolhán, és kimenjek vele a Blahára lövöldözni. Ez marhaság. A lelkileg befolyásolható embereket pedig mással is el lehet téríteni. Pont.

A játék hangjai szintén jól sikerültek. A lényeges karaktereknek saját digitalizált hangjuk van, és annyira érthetően beszélnek az őket életre keltő színészek, hogy szinte a feliratozást sem kell bekapcsolnunk. A környezeti zajok kivitelezése szintén profi munka. Ezzel állítólag igen sokat bajlódtak, mert maximalistára vették a dolgot. Egyes részleteket állítólag valós helyszíneken rögzítettek, amit az iraki bazár hangjai hallatán el is tudok képzelni. Az ellenfelek és a töltelék szereplők hangjait is eredeti anyanyelvű emberkék kölcsönözték. A zenei aláfestés kimondottan tetszett. Az adott helyszínre mindig jellemzőek a dallamok, de ha nem figyelünk oda, akkor el is vesztik a jelentőségüket, és szinte beleolvadnak a játékmenetbe. Ez kérem profizmus.

Tetűségek, bugok, miegymás

A játékban több nehézségi fokozat van és ettől függően kapunk úgynevezett teleportálós ellenfeleket. Ezek a katonák a pálya olyan helyein jelennek meg, amit már ezer éve kipucoltunk legalább kétszer, és egyébként 50 centis tömör falakkal van körülvéve minden. Szóval fizikai képtelenség, hogy a katona azon a helyen legyen. Ez persze nem számít, Ő ott megjelenik a semmiből, és bőszen elkezd lövöldözni ránk. Persze mindig hátulról. Nagyon idegesítő tud lenni...

A 3D-s játékok másik nagy problémája az ütközések pontos lekezelése. Biztosan emlékszik még mindenki a nagysikerű Tomb Raider x-re, ahol Lara állandóan belelógott a sziklafalba. Ez nagyon illúzióromboló volt számomra, és sajnos a SoF-ban is találkozhatunk ilyen gondokkal. Ez persze nem annyira triviális, mint a példának felhozott teleregény esetében, de azért egy kicsit zavaró. Sajnos pont ezért néha mi is elakadhatunk ajtóknál, vagy szűkebb helyeken. Volt olyan, hogy egy helyen teljesen elakadtam, és az ajtókat sem tudtam kinyitni. Az egyiknél viszont bepirosodott a célkereszt. Aha, egy rossz fiú belegabalyodott az ajtóba és most se ki, se be. Szerencsére volt nálam robbantós téma, így megszabadíthattam szerencsétlent fojtogató Laokoon-ajtó béklyóitól. Nem akarok tovább panaszkodni, hiszen egyetlen program sem tökéletes. A SoF a maga hibáival és gyengeségeivel egyetemben is nagyszerű játék, a stílust kedvelőknek minden bizonnyal az egyik kedvence lesz.



▲ Rambónak bezzeg sosem kellett tárat cserélnie!

SakmaN
sakman@vogel.hu



▲ Vigyázz pubi, mert leesel!



▲ Itt inkább ne taperoljunk semmit

ÖSSZEFOGLALÓ

A SoF talán a legutolsó saját szemszögű gyilok Dreamcastra. A kivitelezése kimondottan igényes. A PC változathoz képest ugyan sok kompromisszumot kellett hozni a fejlesztőknek, de még így is nagyon jó lett a játék. A grafika szép, a hangok találóak, a zene harmonikus, a játékmenet pedig kellően változatos ahhoz, hogy ne lehessen abbahagyni. Az ellenfelek intelligenciája pedig még egy lapáttal dob a hangulaton. Ha a hosszú töltögetések alatt ki tudunk szaladni a konyhába egy üdcsiért meg rágcsáért, akkor unatkozni való időnk sem marad.

POZITÍVUM

- kimondottan igényes PC konverzió
- a szereplők mozdulatainak sokasága, életszerűsége
- hosszú, változatos játékmenet

NEGATÍVUM

- nincs hálózatos és többjátékos támogatás
- irtózatosan sokat tölt
- nem lehet pálya közben menteni

GRAFIKA	88 %
HANG	91 %
ÉRTÉK	90%



A végtelenbe nyúló futam

LE MANS 24 HOURS

playstation 2

Típus	Autóverseny
Kiadó	Infogrames
	www. lemans-game.com
Fejlesztő	Melbourne House
Megjelenés	2001. június 15. (PAL)
	2001. augusztus 15. (NTSC)

A Test Drive Le Mans emlékezetes Dreamcast-verziója szinte minden lehetséges konzolos magazin díját begyűjtötte, s mindenhol egyértelműen a játékosok figyelmébe ajánlották. Ennek ellenére talán nem volt bölcs dolog most kijönni a játék PS2-verziójával, pontosabban kár volt a megjelenést a nyárra időzítenie az Infogramesnek. Elvégre 1-2 órás, ún. endurance autóversenyeket immáron egy másik játékban is játszhatunk, aminek rádásul ez csak az egyik "üzemmódja", s aminek a címe: Gran Turismo 3...

Persze nyilván sokan vannak, akiket kifejezetten a Le Mans 24 órás versenye vonz: akiket a híres 13.6 km hosszú pálya, és az ott szereplő eredeti csapatok autói hoznak lázba, azoknak a Le Mans 24 Hours valóban kihagyhatatlan PS2 anyag. A játékban 70 eredeti, licencelt autó szerepel (GT és Prototype osztályból), köztük 30 olyan, ami az idén szerepelt elsőként Le Mans-ban, s mindezekkel tényleg akár 24 óráig is róhatjuk a köröket megszakítás nélkül.

A PS2 esetében az alkotók elhagyták a Test Drive "márkajelzést", ami véleményem szerint jó ötlet volt – eleve nem értettem, mi köze volt a közúti, képzeletbeli tájakon játszódó Test Drive-sorozatnak a Le Mans-i 24 óráshoz. Ezzel is érzékeltetni kívánták tehát, hogy a játék inkább szimuláció, mintsem játéktermi autóverseny, s ahogy behelyezzük a CD-t, ez az érzésünk csak tovább erősödik.

A Gran Turismo 3 elejét idézi fel az a momentum, hogy a játék itt is azzal a módszerrel jelentkezik be, hogy előbb valódi filmbejátszásokat láthatunk egy igazi verseny előkészületeiről, majd magának a versenynek a bemutatása már a játékból kiollózott képeken történik. Valahogy azonban sajnos itt nem annyira megnyerő a hatás, az átmenet ugyanis igencsak észrevehető. Jóllehet nem kell korai következtetéseket levonni: a játék jóval színesebb és főként gyorsabb annál, mint ahogy az introban látható. Mielőtt azonban rátérnénk a minőségi paraméterek kielemzéséhez, előbb vegyük szemügyre az üzemmódokat!

Hasonlóan a játék DC-változatához – a cím ellenére – a Le Mans 24 Hoursban nem csak egy pálya szerepel. Összesen 12 valóságban is létező helyszínt készítettek el, melyek a következők: Bugatti, Brno, Donington, Catalunya, Suzuka, illetve ezek különböző verziói, valamint az amerikai "Petit Le Mans" verseny színhelye, Road Atlanta.

Virtuális világutazóként különböző bajnokságok során látogathatjuk végig az említett pályákat (mely bajnokságok általában versenyosztályok szerint vannak kategorizálva), avagy természetesen külön-külön is versenyezhetünk rajtuk (vagy legalábbis azokon, amelyekre már korábban eljutottunk). Manapság egy versenyjátékból nem hiányozhat sem a Quick Race opció, sem az idő elleni Time Trial, nem is beszélve a multiplayer módról, ahol osztott képernyővel ketten lehet versenyezni. Itt kell megjegyezni: míg a Quick Race móddal új pályákat nyithatunk meg, addig a bajnokságokkal új autókat.

A fő attrakció persze maga a Le Mans-i verseny, illetve az azon belül választható a 10 órás "kisebbik Le Mans" Atlantában, melyeknél a többi üzemmódoktól eltérően már eleve "repülőstarttal" indul a mezőny, s nem az a lényeg, hogy ki futja le a leggyorsabban a köröket, hanem hogy ki teszi meg a leghosszabb távot adott idő elteltével.

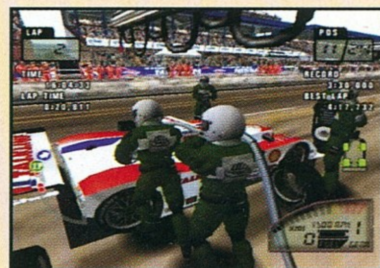
A hosszas futamokon frankón nyomon lehet követni az idő múlását, és nem csak a stopperórának köszönhetően. Alkonyatkor a lemenő nap utolsó sugarai szépen megvilágítják az égboltot, majd a sötétben előbújnak a csillagok, amelyek a Föld forgásából adódóan szép lassan "úsznak" a magasban. Feltéve persze, ha

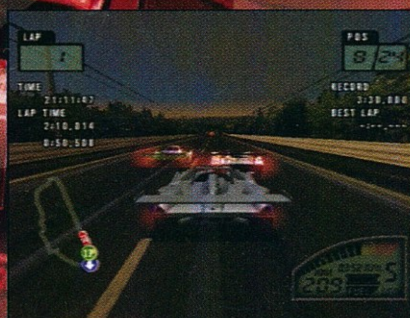


▲ Egyeseket nem zavar, hogy én is a pályán vagyok...

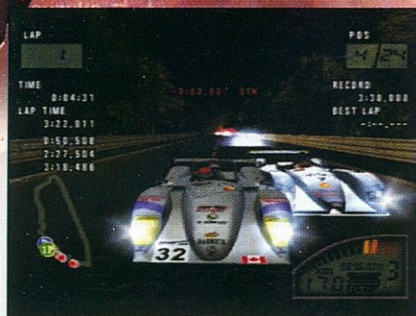
Csapatmunka

A Le Mans-i 24 órás futamot nem véletlenül tartják a földkerekség legkeményebb autóversenyének. A legkiválóbb autógyárak aligha találhatnak nagyobb kihívást annál, minthogy olyan versenygépeket hozzanak létre, melyek 24 órán keresztül folyamatosan csúcsteljesítményt tudnak nyújtani – elvégre pilótát lehet cserélni, de autót nem! A boxba kiállni ennek megfelelően épp csak tankolni lehet, avagy kisebb módosításokat elvégzéséért. Nincs ez másképp a játékban sem. (Már amennyiben nem rövidített futamokat megyünk, ahol nincs szükség ilyesmire.) A boxutcában szépen animált szerelők várnak ránk, akiknek már előre leadhatjuk (amint arrafelé hajtunk), hogy milyen módosításokat kérünk: esetleg másfajta gumik szükségesek, vagy netán után kéne állítani a légterelő szárnyakat, és persze a tankolás lehetősége is adott. Hogy mennyi időt töltünk a boxban, az a megrendelt munkák mennyiségétől függ. Egy kerékcsere 12 másodperc, a leszorító erőt 2 másodperc alatt "lövik be", a tankolás ideje pedig a szükséges benzinmennyiségtől függ. Sofőrt is cserélhetünk, de amennyiben nincs aki átvegye tőlünk az irányítót, akkor a pihenésünk idejéig állást menthetünk.

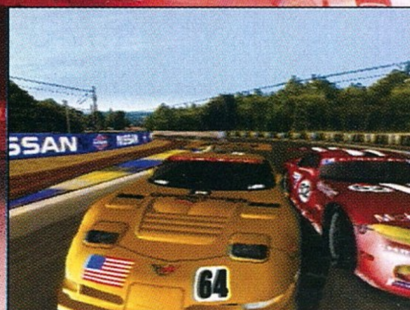




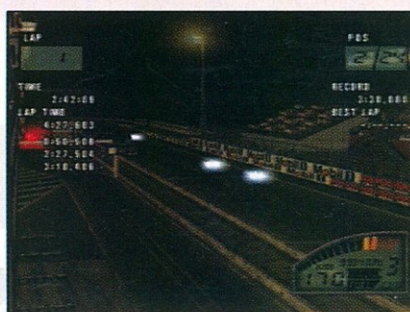
▲ Nehogy már elhúzzák a csíkot!



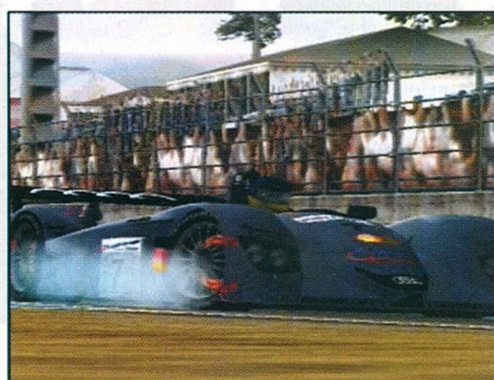
▲ A negyedik helyet sem adják könnyen



▲ Jenkik egymás között



▲ Éjszakai látkép a célegyenesről



▲ Égnek a gumik, izzanak a féktárcsák

nem takarja el őket holmi felhőzet. Mert hát az csak természetes, hogy az időjárás is változó a játékban – választhatunk száraz vagy nedves, netán véletlenszerű időt. Az időjárás mellesleg még menet közben is különböző arcait mutatja. Van úgy, hogy csak szemerkél az eső, aztán meg két pillanattal később megsokasodnak a kamera lencséjén végigfolyó esőcseppek, s a kerekek is szemlátomást több vizet vernek fel. Utóbbi persze a gépünk menettulajdonságára is hatással van, hiszen az eső nem csak holmi díszlet.

Az autók viselkedése a GT3 rajongók számára ismerős lehet. Mint szó volt róla, ez a játék is az élethűségéről nevezetes, tehát az autók tehetetlensége, menettulajdonságai mind a valóságot tükrözik. A táj szélsebesen illan el a látóterünkből, úgyhogy az biztos, hogy a szédületes sebességet jól érzékeljük – külső nézetből még az is jól látható, ahogy az autók a hosszú egyenesekben kondenzcsíkot húznak. A GT3-mal ellentétben még az ütközések is egész valóságosnak tűnnek, tehát lehet lökdösődni és kisebb baleseteket okozni – bár az autó itt sem törik. Egyébként a versenyek előtt képességeinkhez igazíthatjuk mind a járgány kezelhetőségét (tehát hogy mennyire segítsen be a gép a kormányzásba és a fékezésbe), mind a többi versenyző tudását.

Az ellenfelek intelligenciája szerencsére nem túl tökéletes, vagyis nem érezzük úgy, mintha gépek ellen versenyeznénk. Gyakran ők is elnézik az íveket, s hatalmas porfelhőket generálnak, amikor lehajtanak a szegélyről, és persze az is megesik, hogy ebben a porfelhőben netán ott tanyázik maga az okozója is, hiszen velünk egyetemben az ellenfeleink is ki tudnak csúszni.

A Le Mans 24 Hours grafikailag kimagasló, bár lehet hogy egyesek nem osztják ezt a véleményt, mert hát tulajdonképpen "csak" ugyanolyan szép, mint amilyen az igen jól sikerült Dreamcast verzió volt. Azt tényleg el kell ismerni, hogy PS2-n talán csinosíthattak volna rajta még egy kicsit a gép adottságaihoz mérten, merthogy – főként a kocsik kidolgozása – nem képvisel a GT3-mal azonos színvonalat. (De hát GT3-ból ugyebár nem véletlenül csak egy van.) Mindössze enyhe túlzásként lehet értékelni az Infogrames egyik illetékesének azon nyilatkozatát, miszerint a Test Drive Le Mans után "el lesznek kápráztatva" a verseny rajongói. Jómagam azt hiányoltam a legjobban, hogy az éjszakai vezetésnél – ami hát egy elég fontos motívum egy 24 órás versenynél – a fényszórók csak látszólag világítanak továbbra is. Magyarul a visszajátszásoknál például szépen elvakítja a kamerát a fény, de amikor hátulról előz minket valaki, nem tűnik fel semmilyen világosság a kocsink vagy az út felületén. Amúgy szerintem a játék teljesen rendben van: bár nem real-time tükröződés van az autónk oldalán, de azért így is elég szép a fényezés (igaz, továbbra is csak a mi autónk van eképpen "kifényesítve"), és elég meggyőzően izzik fel a féktárcsa is a szépen lemodellezett eredeti pályák kanyarjaiban. Nem utolsósorban pedig még akkor sem lassul le a program, amikor a visszajátszásoknál kocsi és terep egyaránt bőven van a képernyőn, merthogy természetesen nem hiányoznak a TV-s kameranézetek sem – a vizuális megjelenítés nem marad el a TV-közvetítéstől. Hasonlóan jókat lehet elmondhatni a menürendszerről is. Minden opció jelentése egyértelmű, hiszen minden változtatás hatását nyomban kiírja a gép, az almenük elhelyezkedése pedig maximálisan logikus – aki már játszott valaha autós játékkal, az rögtön megtalálja azt, amit épp keres. Barátságos megoldás például, hogy nem kell végigrágnunk magunkat minden opción a versenyek indításakor, hanem az options menüben találjuk az olyan lehetőségeket, mint az időjárás előre meghatározása, vagy a verseny hosszának a beállítása. Utóbbiból természetesen nem csak 24 órás létezik: alapban 10 percbe van sűrítve az egy nap, továbbá választhatunk még 24 vagy 240 perces változatok közül.

Befejezésként azt tehát megállapíthatjuk, hogy az endurance versenyek kedvelői aligha találnak a Le Mansnál jobb autóversenyt PS2-re. Az már más kérdés, hogy akik viszont az autósport szélesebb skáláján szeretnek mozogni, azok mostanában nyilván inkább a GT3-mal vannak elfoglalva.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

A Test Drive Le Mans Dreamcaston fényes csillagnak számított, ám ugyanaz PS2-n kiadva már kicsit fakóbbnak tűnik. Nincs ezzel az autóversennyel semmi baj, csak hát PS2-n van már nála egy jóval fényesebb csillag is, ami mögött csak az erős középmezőnybe tud besorolni.

POZITÍVUM

- Eredeti pályák és autók
- Élethű körülmények
- Kemény, de mégis legyőzhető ellenfelek

NEGATÍVUM

- Grafikailag nem egy áttörés
- Nem törnek az autók

GRAFIKA	78 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	84 %



Földmunkások kerestetnek

POWER SHOVEL



playstation

Típus	Ügyességi
Kiadó	Acclaim
	www.acclaim.com
Fejlesztő	Taito
Megjelenés	2001. július 20. (NTSC)

A kérdésre, hogy "Mi leszel, ha nagy leszel?", általában ahány gyerek, annyi válasz létezik. Egyesek repülőgép-pilótának készülnek, mások mozdonyt szeretnének vezetni, és olyanok is akadnak, akiket az építkezéseknél használt munkagépek vonzanak. (Akinek nincs semmilyen ötlete, az nyilván játékteszteket fog egyszer írni.) Persze ahogy múlnak az évek, az emberfia úgy változtatja a véleményét, s példának okáért a legutóbb említett foglalkozás már kevésbé tűnik olyan magasztos életcélnak. No de hát mire való a PlayStation, ha nem arra, hogy a valóra nem vált álmokat beteljesítse!

Exkavátor-szimulátor: ilyet is csak a japánok tudnak kitalálni. Hiába, hozzá kell szoknunk, hogy minden egyéni ötlet a távoli szigetországból érkezik. Arrafelé jól tudják, miként lehet a hétköznapi munkából is izgalmas versenyt varázsolni. (Lehet, hogy ezért olyan "munkamániások" a japánok?) Mert ha belegondolunk, tulajdonképpen mindenben lehet versengeni. Ki tudja a leggyorsabban megpakolni homokkal a dömpert? Ki tud kiásni a leggyorsabban egy méteres gödröt? Csak egy stopperóra szükséges, és már indulhat is a móka.

A Power Shovel révén ez a versenyszellem most egy játéktermi stílusú programban elevenedik meg. Három érmét dobunk be a képzeletbeli automatába, amiért cserébe három esélyt kapunk a játékban szereplő virtuális munkafelügyelőtől, aki majd kiértékeli a teljesítményünket. A kis sisakos fickó adja a bónuszpontokat, amiket a gyorsaságunkért és a pontosságunkért kapunk (mert a homokot például illik nem szétszórni), de ő lesz az is, aki esetleg valamilyen más meló keresésére buzdít minket – értelemszerűen ez utóbbi jelenti egy érme elvesztését. A kedvezőtlen elbírálásunknak két oka lehet: vagy túl lassúak vagyunk, vagy túl hanyagok.



▲ Az ebéd tálalva van!

Akik netán most tanulnak hasonló járművet vezetni, azoknak akár gyakorlásnak is jó ez a PlayStation-játék. De viccen kívül! Az irányítás ugyanis úgy van kitalálva, hogy semmivel sem könnyítették meg a játékos dolgát. Ha benézünk egy markoló fülkéjébe, ott általában nem kevés kar sorakozik, s a játékban is ugyanígy egy egész sor gombot kell használnunk. Minden egyes munkahengerhez külön gomb tartozik, és a lánctalpakat is külön-külön kell működtetni. Csak ilyenkor jövünk rá, hogy a legegyszerűbbnek tűnő mozdulatok is milyen összehangolt munkát kívánnak a gép "izmaitól". Tulajdonképpen ez a játékban a legnagyobb nehézség.

Bár persze az sem mindegy, hogy milyen munkát kell elvégeznünk. Nagyon különböző feladatok közül válogathatunk, melyeket stílszerűen úgy ad be a játék, mintha álláshirdetéseket böngésznénk egy újságban. "Nagy gyakorlattal rendelkező darukezelőt keresünk...", "Bontáshoz felveszünk munkaerőt: jó fizetés, magas juttatások. Előképzettség nem szükséges...". A sima földmunkákon kívül tehát vannak rombolásos feladatok is, vagyis amikor öreg házat vagy kisebb bodegákat kell lebontanunk. Ilyenkor esetleg arra is kell ügyelni, hogy a szomszédos épületeket ne sértsük meg. Vannak aztán olyan munkák is, amik meglehetősen idétlenül hangzanak, de végül is feldobják a játék hangulatát, és a beiktatásuknak köszönhetően még a sokadik pályán sem válik büdössé a munka – nem múlik el az újdonság varázsa. Ilyen munka például, amikor gulyáságyúk mellé állítanak be minket, s a markolónkkal kell kimérni különböző forróságú szószt – amilyet éppen kíván a vendég. Vagy még extrémebb az, amikor pénztárosként kell megállnunk a helyünket, s a markoló karját használva annyi árut kell kiszámláznunk, amennyi pénzt éppen felkínálnak. Igazság szerint ez utóbbi már nem is annyira az ügyességünket veszi igénybe, hanem csak egy kis fejszámolást igényel – de azért ez is jópofa.



▲ Gyorsan kell tanulni: csak egyszer mutatják meg!

A hirdetési újság mellesleg csak az egyik üzemmódja a játéknak. Van ún. Beginner mód is, ami azonban az elnevezésével ellentétben nem is annyira csak a kezdőknek való. Bár találhatunk valóban néhány tanulónak való feladatot, de csak akkor, ha a megfelelő gép fülkéjébe ülünk. Merthogy három markoló közül választhatunk, s ha a legnagyobbik mellett döntünk, igencsak kemény munkából kell kivennünk a részünket: egy katasztrófa sújtotta városban kell eltakarítanunk a romokat, leégett házat kell lebontanunk, autóútra omlott sziklákat kell széttörnünk és félrerámolnunk, sőt az egyik utcasarkon közeledő lávafolyamot kell megállítanunk roppant gyorsan gátat emelve.

Csak a legprofibbak számára választható az arcade mód harmadik opciója, a Techinician üzemmód, ami egy titkos Time Trial mód a leggyorsabbaknak – virtuális térben. Ide csak az után lehet belépni, ha sikeres vizsgát tettünk gépkezelésből. A szükséges teszteket a License King módban találjuk: eleinte könnyed bójadöntögetéssel kezdünk, de a végén igencsak gondban leszünk az idővel,



▲ Ez a csicsás autó óhatatlanul lázba hoz minden munkagépkezelőt



▲ Ezek a platformok nemcsak mozognak, de még el is tűnnek!



▲ Egy szerény, 400 kg-os tétel. Csak nem a főnök nyaralójához viszik?



▲ Teknősbéka-leves lesz ebédre



▲ No lássuk, hol van felvétel!

amikor mondjuk egy hosszú lyukat kéne betemetnünk.

Említésre érdemes még, hogy az álláshirdetésekre párosan is lehet jelentkezni, vagyis van kétjátékos mód is, ahol versenyezhetünk egymással. Ha pedig a játék alapküldetései már nem hoznak minket lázba, fabrikálhatunk saját feladatokat is: elpusztítandó WC-ket, felrobbantandó olajoshordókat és egyebeket pakolhatunk le egy szűk területre, és persze az időlimitet is mi határozhatjuk meg.

Mint látható, a játék sokféle kihívást tartogat a számunkra, s ezáltal tényleg teljesen profi földmunkásokká válunk, s ráérzünk az eltérő taktikákra. Mert ha mondjuk homokot rámolunk, akkor a kupacot nem széttúrni! Ha pedig lyukat ásunk, akkor lehetőleg mindig egy helyről kanalazni, nehogy beomoljon az árok fala! Idővel rájövünk, milyen szögben kell odaállni a feladathoz, hogyan kell fordítani a kanalat, hogy minél nagyobbat markoljon, és még néhány extra trükköt is elsajátítunk. Az igazán profi bontómesterek például egyet odacsapnak a megfelelő helyen a kisebb épületekre, és azok azon nyomban összerogynak – nem kell vacakolni a tetővel, plusz külön a falakkal.

Kétségtelenül figyelemre méltó játék a Power Shovel, hiszen szinte nincs is párja – az egyéni ötletek manapság olyan ritkák, mint a fehér holló. Ráadásul módfelett igényes a kivitelezése. A markolónk nemcsak azért tűnik annyira élethűnek, mert az irányítása roppant összetett, hanem mert a gép egész megjelenése teljesen valós. A mozgása rendkívül életszerű, és ezt szerencsére ki is használja a játék: jó példa erre a homok egyenletes szórása – vagy ha úgy tetszik szitálása -, amit úgy érhetünk el, ha nyomkodva valamelyik irányt kicsit himbáljuk a kart. A súlyos gép jól láthatóan megmegremeg a lapát mozdulatainál, s eközben a fülünk számára is jól hallható, amint a munkahengerek dolgoznak. A munkahelyünk is tetszetős, hiszen az építési területek a lehetőségekhez mérten szépen kidolgozottak. A háttérben például munkások lapátolnak, avagy ott parkol a főnök kocsija, amin természetesen egy karcolást sem szabad ejtenünk, maga a munkaterület pedig bójákkal van kijelölve egyértelműen. Az extrém helyszínek meg talán még érdekesebbek. Amikor például teknősbékákat kell kimentenünk, egy hotel medencéjéből kell kimernünk a szerencsétlen állatokat.

A játékkal csak egy bajunk lehet: istentelenül nehéz. Például egy háztömbön belül olyan hézagban kell bontanunk egy épületet, ahová alig fér be a lánctalpasunk. Ha egy kicsit elfordulunk, már be is szorulunk, nem is szólva arról, hogy szinte lehetetlen úgy elvégezni a munkát, hogy kétszer-háromszor oldalba ne bökjük a szomszédos házak falait. Persze a valóságban is megoldják ügyes emberek az ilyen feladatokat – csak mondjuk nem egy perc alatt… A lapátolásoknál például van olyan, hogy teljesen a földfelszínig el kell takarítani egy kupacot. Még szerencse, hogy a Selecttel válthatunk külső és belső nézet között, mert sokszor külső nézetből nem is látni, hogy hol maradt ott még egy kis halom.

Nem kis idő tehát, míg minden feladattal megbirkózunk, viszont a játék alkotói gondoskodtak róla, hogy legyen elég motivációnk szembenézni a nehézségekkel. Az elvégzett munka után ugyanis fizetés jár, a pénzünkért pedig különféle extrákat vehetünk: vásárolhatunk fényképeket, avagy külön kell megvennünk például még a hangteszt opciót is. A végső cél persze minden cuccot megnyitni, ám ez valószínűleg nem részmunkaidős elfoglaltság.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Még két ház bontásra vár, viszont mindjárt lejár a munkaidőm!



▲ Nem szétszórni! Szétteríteni!



▲ Még a bazárban is akad egy markolónak való feladat

ÖSSZEFOGLALÓ

A munka nemesíti a lelket: szokták mondani, de mégsem sokakat vonz a markoló-kezelői pálya. Talán majd most, ennek a hangulatos "markolószimulátornak" köszönhetően sokan kedvet kapnak hozzá. Habár a játék van annyira nehéz, hogy pont az ellenkező hatást váltsa ki.

POZITÍVUM

- Élethűen modellezett munkagépek
- Hangulatos környezet
- Sokféle munka

NEGATÍVUM

- Még easy fokozaton is hamar bekeményít a játék
- Néhol teljesen be lehet ragadni a géppel

GRAFIKA	82 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	86%



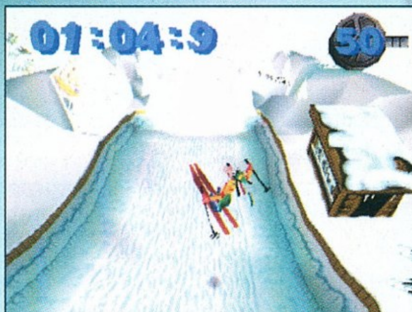
A kétbalkezes farkancs otthoni kalandjai

GOOFY'S FUN HOUSE

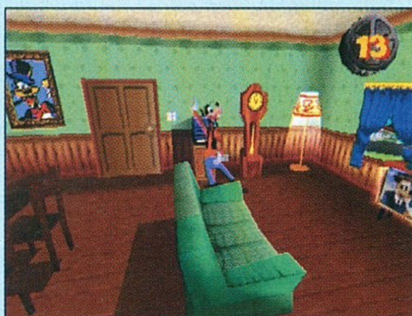


playstation

Típus	Akció/Puzzle
Kiadó	Disney Interactive
	www.goofysfunhouse.com
Fejlesztő	NewKidCo
Megjelenés	2001. július 9. (NTSC)



▲ A közönség tombol, Goofynak meg görcsben a lovaglóizmai...



▲ Goofy, mint a korai John Travolta – démoni a hasonlóság



▲ Mondtam mindig, kutya, ma nem lesz szalonna, de még virsli se!

Goofy köztudomásúlag a Disney-istálló egyik legjópofább karaktere. Esetlen, fura mozgású és idétlen, szóval tipikusan olyan figura, akit a gyerekek azonnal – de legalább a második fenékre esés után – megkedvelnek. Ismertsége talán nem olyan nagy, mint Donald kacsáé vagy Miki egéré, ám miután elkészült egy mozifilm a főszereplésével, mindenképp az "A" kategóriás Disney-figurák közé tartozik. Karaktere és annak "higanymozgása" annyira jól eltalált, hogy az amerikai rajzfilmek szocialista riválisa – a jó öreg "Nu págágyi!" (bocs, nincs cirill karakterkészletem...) – negatív főhősének (aki szintén farkas) rajzolói is rendesen merítettek Goofy májsztró "Erotik" Norbiéval vetekedő mozgáskultúrájából. Ezek tükrében tehát korántsem meglepő, hogy a Goofy's Funhouse elsősorban a legfiatalabb konzoljátékos generáció részére készült, a célközönség igényeinek maximális szem előtt tartásával. Így hát a játék aranyos, jópofa, és meglehetősen könnyű. Leginkább az ügyességünket teszi próbára, ám található benne például egy ki tud többet a Disney rajzfilmekről vetélkedő is. Lássuk hát, mit rejt számunkra Goofy házikója.

Hősünk a nappaliban vár minket és elpanaszolja, hogy valami nem stimmel az élete legszebb pillanatait megörökítő képekkel, hiányoznak róluk bizonyos tárgyak. Feladatunk az lesz, hogy a képeken látható, ám a filmből hiányzó tárgyakat összegyűjtsük, jutalmunk pedig az, hogy ha egy képhez tartozó mindhárom tárgyat megszereztünk, akkor végignézhetünk Goofy társaságában egy-egy eredeti rajzfilmepizódot. A tárgyak megszerzése általában kétféle módszerrel történhet: vagy a házban találhatjuk meg valahol, vagy egy minijátékon belül kell megnyernünk. A megtalálandó tárgyak szanaszét vannak szórva a házban, szóval mindent vizsgáljunk meg, amit csak lehet. Amennyiben egy tárgy világosabb lesz ha a közelébe érünk, akkor azt használni tudjuk. Jó esetben valami hasznosat találunk, de ha nem, akkor legalább valami idétlen, mókás dolog fog történni. Gyűjtenünk kell még a filmtekercseket is, melyekből 50 darabot összegyűjtve ismét csak egy Goofy örökzöldet tekinthetünk meg. Mindent jól vizsgáljunk meg, mert előfordulhat, hogy egy fáról vagy egy lámpából pottyan elő egy-egy tekercs! A minijátékok nem túl nehezek, általában elsőre (vagy némi gyakorlás után) könnyedén teljesíthetőek. Nekem leginkább a golf tetszett – mondjuk Tiger Woods biztos nem ezzel fog gyakorolni, ám ennél bonyolultabb nem is illene ebbe a jópofa kis játékba.

Mit is írhatnék erről a játékról még? Annak ellenére, hogy nem igazán tartozok a megcélzott korosztályba, igencsak szórakoztatónak találtam. Olyan játék ez, amely – miután a legmarkánsabb brutalitás a gilisztacsapkodás és a pockokra ugrálás – könnyű szívvel adható a fiatalabb testvér-

Horgászat



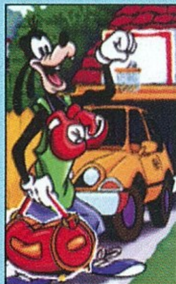
Horgászbot: A pincében van, ha a vízpumpát bekapcsoljuk lent, elárasztódik a másik helyiség és a víz tetején lebegő dobozok segítségével felvehetjük a polcról.
Giliszták: Minijáték – az adott időn belül 10 girnyót kell fognunk a kertben. Ha nem jönnek, akkor használjuk a locsolóberendezést.
Hal: Minijáték – Célunk megfogni a NAGY HALAT. Ehhez előbb gyakorlásképpen ki kell fognunk nyolc kicsit. Mindig oda dobjuk a cejgot, ahol halmozgás van, majd kapás után húzzuk partra a halat, ám vigyázzunk hogy ne a zöldön keresztül, mert ott leakad a horogról.

Síelés



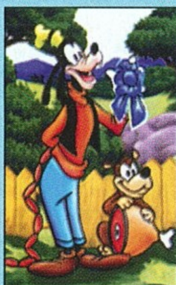
Lécek: A padláson vannak, a ládák eltologatásával férhetünk hozzájuk.
Pulcsi: Az egyik mosógépben van a pincében.
Medál: Minijáték – Goofyval szlalom lesiklást kell bemutatnunk, mindig a zászló megfelelő oldalán menjünk, ha a megadott idő alatt sikerül lesiklanunk, mienk a díj.

Autó



Kesztyűk: A gyerekszobában vannak.
Kerék: A garázsban van, ám lapos és fel kell pumpálni.
Tornacucc: Minijáték – Goofyval a megadott időn belül oda kell érnünk a tornateremhez, hogy összeszedjük az ottfelejtett tornacuccunkat. Vigyázzunk, egy-egy karambollal sok időt veszthetünk!

Goofy és Bowser



Hús: Ha a pincében begyújtunk a kályhában, a konyhában kiolvad a hűtő és már vehetjük is ki a szép darab húst belőle.
Virslik: Minijáték – Bowser elcsente a virsliket, szerezzük vissza tőle! Kötélhúzást kell játszanunk vele, ahol úgy nyerhetünk, hogy azt az iránygombot nyomjuk meg az irányítón, ami a képernyő alján levő célkeresztben éppen megjelenik (vagyis inkább kicsit a célkereszt előtt).
Kék szalag: Bowser kutyust kell egy akadálypályán átvezetnünk. Nagyon könnyű pálya.

A nagy mosdatás



Ezt a filmet akkor tudjuk megnézni, ha összegyűjtöttünk 50 filmtekercset.

Golf



Golfsapka: Az előszobában található a fogason.
Golfruha: Minijáték – Pocoktaposás. A szekrénykulccsal lelépett Plútó, amit viszont tőle lenyúl egy pocok. Feladatunk, némi pocokarcberendezés állítás Goofy talpának használatával. Ha a pocok megunja a fejére történő ugrálásunkat, visszaadja a szekrénykulcsot.
Trófea: Minijáték – Golf. Egy komplett golfversenyt kell megnyernünk. Minden lyuknál maximum négy ütésből kell a labdát a helyére juttatni. Vigyázzunk a vizesárkokra és a homokcsapdákra.



▲ Ki Goofynak jogsit adott, annak azt a jó...

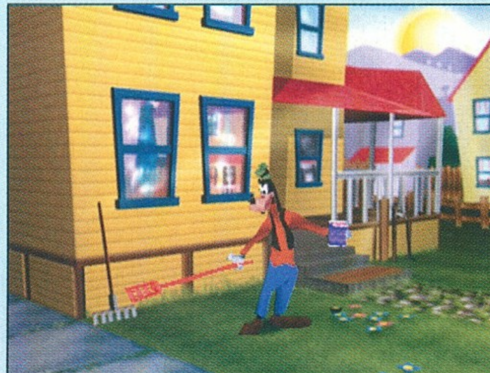
ke, unokatestvé stb. kezei közé, garantáltan elszórakozik vele jó darabig. A játékmenet egyszerű, és miután képenként nézhetünk meg egy-egy filmet, folyamatos sikerélményt biztosít. A grafika önmagában nem lenne valami nagy durranás, ám Goofy animációja pontosan olyan "lazára" sikerült, akár a filmekben, és ez nagyon sokat dob a hangulaton, akárcsak hősünk szövege és idétlen röhögése. A "legnagyobb negatívumként" azt említhetem meg csupán, hogy Goofy olyan lassan mozog, mint egy magyar focista a lassított felvételen. Azért ezt nem is nevezném igazi hibának, különben is hozzá lehet szokni, és annyira azért nem gáz, hogy igazán zavaró legyen. A Goofy's Funhouse tehát remek szórakozás a kicsiknek, és az olyan nagyoknak, akik képesek kicsit újra gyerekek lenni.

Draco
draco@chello.hu



▲ Bowser lendületben. Most még...


▲ Kleine fische, gute fische


▲ Goofy a jól sikerült Worms Armageddonja után

ÖSSZEFOGLALÓ

Disney játék a kicsiknek. Remek ötlet volt eredeti Goofy rajzfilmeket rakni a játékba. Bár elsősorban a legfiatalabb PlayStation-felhasználók számára készült, nem csak számukra lehet szórakoztató a játék.

POZITÍVUM

- A játék bája
- Goofy animációja
- A poénok.

NEGATÍVUM

- Fuss Goofy, FUSS!!!

GRAFIKA	82 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	84 %



Balhés verseny

RUMBLE RACING



playstation 2

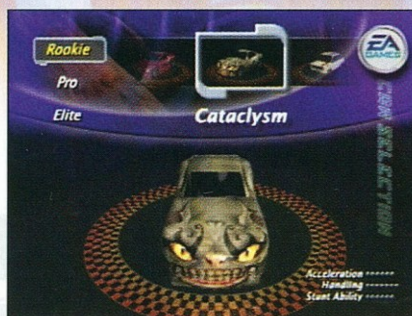
Típus	Versenyjáték
Kiadó	Electronic Arts
	www.ea.com
Fejlesztő	Electronic Arts
Megjelenés	2001. június 6. (PAL)

A Gran Turismo 3 jött, látott és győzött. Valószínűleg még évekig – de legalább-is a széria következő részének megjelenéséig – minden PS2-es autószimulátort "hozzá" fogunk hasonlítani, a legtöbb esetben várhatóan annak legnagyobb pechjére. A játék tagadhatatlanul hatalmas sikert aratott, ám rengetegen voltak, akiknek a GT3 már sok volt, akiknek nem volt kedvük órákon, napokon át ugyanazokat a köröket róni azért, hogy megvehessenek egy újabb sebváltót vagy kereket; nem akartak bójákat kerülgetni egy-egy bajnokság megkezdése előtt, egyszóval valami könnyebben fogyaszthatóra vágytak. A Rumble Racing valószínűleg ennek a célcsoportnak készült, és pontosan megfelel az elvárható igényeknek.

A játék nem hivatalosan a tavalyi NASCAR Rumble folytatása, azokkal a nem elhanyagolható különbségekkel, hogy immár nem NASCAR-kocsik átfestett másaival versenyezhetünk, kijavították annak legordítóbb hibáit, továbbá a készítők az eltelt idő alatt ugrottak egy konzolgenerációt (PSX helyett PS2-re készítették el a programot). Mivel a fejlesztők szerint egy egyszerű versenyjáték túl snassz lenne 2001-ben, ezért feldíszítették a játékot:



▲ Ég a kerekem alatt a munka



▲ Holnap átfestem a kispolákom ilyenre



▲ Menj már arrébb!

különféle fegyvereket kaphatunk fel, és ezekkel kergethetjük az őrületbe társainkat. Emellett nem elhanyagolható fontosságúak az ugratások közben végrehajtható mutatványok, amelyek nélkül a későbbi, nehezebb szinteken már nem nyerhetünk.

A megújult autókínálat nagyságát tekintve valószínűleg mindenki igényeit ki fogja elégíteni, ugyanis a különféle játékmódokban való sikeres szerepléssel többtucatnyi járgányt nyerhetünk az alapból meglévők mellé. Minden autót három szempont alapján értékel a program: gyorsulás, kezelhetőség és hogy milyen könnyen tudunk vele extrém pörgéseket-fordulásokat végrehajtani a levegőben. Az autók legtöbbje egyébként semmi egyedit nem kínál, alig van köztük olyan, ami jelentősen különbözik a többitől. Ezek közül jó példa a busz, ami hihetetlenül lassú és az ugrándozásban sincs az élen, viszont meglehetősen mókás látványt nyújt, amint a hi-tech kocsik között próbál előretörni (más kérdés, hogy ez vajmi kevéssé gyümölcsöző eredményt hoz egy versenyen). Szintén egyedinek számít a vadászgépből kialakított, ebből kifolyólag sugárhajtású járgány, ami viszont arról ismerkszik meg, hogy az első pillanatban képes otthagyni az egész mezőnyt.



Játékmódok terén sincs szégyenkeznivalója a játéknak, mindent megtalálunk, amit csak el lehet képzelni egy ilyen stílus keretein belül. Természetesen van bajnokság, ahol a rejtett kocsik és pályák legtöbbjét előhozhatjuk, és külön-külön is megmérkőzhetünk az ellenfelekkel, mégpedig akár "normál", háromkörös verseny, akár a Showdown keretében, ami az egy-egy elleni viadalt jelenti; itt mindössze egy kör áll rendelkezésünkre, hogy lenyomjuk riválisunkat. Aki hajlamos minden játékban végigküzdeni az oktató- és gyakorlórészeket, az megnyugodhat, a Stunt-Challange neki való, itt lehet a kaszkadőrmutatványokat kipróbálni – adott időnk van, amit a sikeres trükkök megtoldanak pár másodperccel; a vadabb megmozdulások akár fél percet is jelenthetnek. A különféle mutatványok kivitelezése egyébként meglehetősen egyszerű: az R2-t lenyomva tartva az analóg karral irányíthatjuk autónk pörgését – csak arra kell figyelni, hogy kerekeinkre érkezzünk le, különben búcsút inthetünk a jutalomnak. Ez a jutalom



▲ Kicsi kocsi újra száguld...

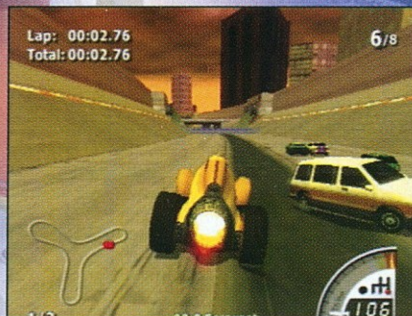


▲ ...ráadásul még repül is...



▲ ...de a végén fejreáll





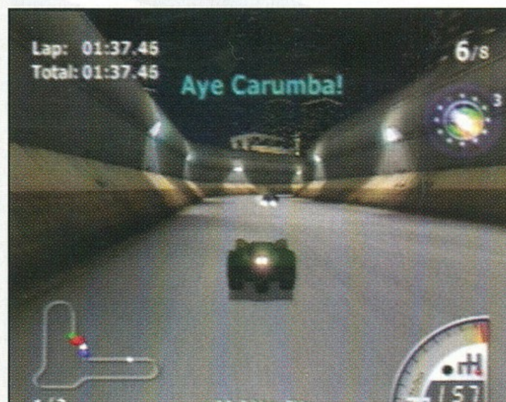
▲ A kartárs kissé megzavarodott



▲ Ma nagyon agresszív kinézetem van



▲ Hiába strapáljuk magunkat, a lelátók üresek



▲ Spanyolos hangulat uralkodott el rajtam...

egyébként – a Stunt Challange-en kívül – anynyit jelent, hogy kocsink kis időre felgyorsul; ha elég sűrűn tudjuk kínozni autónkat a tornamutatványainkkal (ez persze pályától is függ, ahol nincs sok ugrató, ott ezt a taktikát nem lehet használni), akkor akár a verseny egész ideje alatt felturbózva száguldhatunk.

A multiplayer opció megléte talán természetes, de az mindenképen éljenzésre méltó, hogy van kooperatív mód is (azt már kevésbé éltettük, hogy nincs négyjátékos lehetőség). Ez abból áll, hogy a két ember által irányított autó alkot egy csapatot, a gép a többi versenyzőt is kettes csoportokba sorolja be, és a verseny végén a csapat mindkét tagjának helyezését figyelembe veszi a program a végeredmény megállapításában. Ez a mód nagyon élvezetes, a Rumble Racinggal eltöltött idő 90%-át ezzel a móddal töltöttük. Ilyenkor leginkább arra kell figyelni, hogy felvett fegyvereinket olyan pillanatban használjuk el, hogy az ne zavarja társunkat, vagy legalábbis szólunk azelőtt, hogy eleresztünk egy fagyasztógömböt.

A felvehető cuccok – természetesen legnagyobbrészt fegyverek – legtöbbje annak ellenére, hogy igen frappánsan van elnevezve (pl. Big KO, Super Traction, Sonic Boom) egyrészt semmi eredetit nem kínál (aki már játszott legalább egy hasonló játékkal, az már ismeri a nyomkövetős rakétát, a hátrahajítható aknákat – amelyekre általában mi futunk rá a következő körben – vagy éppenséggel a többiek galád cseleitől védő pajzsot), másrészt meg nem túl erős. Az elöd, a NASCAR Rumble egyik legnagyobb hibája az volt, hogy a fegyverek túlontúl erősek voltak, nagyon sok ideig hátráltatták a szenvedő felet – most éppen a másik végletbe estek a készítők. Két kivétellel (az egyik a már említett fagyasztógömb, ami igen hűvös élményekkel gazdagítja azt, aki beleütközik, a másik pedig a rendkívül látványos Twister – ez egy tornádót idéz meg, ami az előttünk lévőket felkapja, és csak később, igen zilált állapotban helyezi vissza őket a pályára) nem sokat érnek a cuccok, nem ezen múlik majd győzelmünk. A sikeres versenyzői pályafutás titka a Rumble Racingban az, hogy minél gyorsabb kocsit válasszunk, a pályákon használjuk ki a rövidítő utak mindegyikét (ezeket magunknak kell felfedeznünk, a gép által irányított versenyzők még magasabb szinteken is csak véletlenül használják ezeket), és minden ugratónál hajtsunk végre valami extrémet, hogy végig felturbózva száguldjunk.

Ezt a taktikát már csak azért is érdemes alkalmazni, mert a gépi ellenfelek meglehetősen agresszívre lettek leprogramozva, ha sokat hibázunk, nem sok esélyt adnak. Természetesen ez főként a nehezebb szinteken lesz így, kezdetben a gép "megbocsátó", még akkor is utol tudjuk őket érni, ha néha elnézünk egy kanyart, vagy bekapunk egy cifrább támadást. Később viszont nem elég, hogy a gép mindig a legjobb fegyvereket kapja, de még némi turbózáson is átmennek: még az elvileg nálunk sokkal lassabb autók is képesek arra, hogy egy váratlan gázfröccsel elhagyjanak bennünket. Még szerencse, hogy ellenfeleink egymás közt is vetekednek, ha rálátunk egy előttünk haladó párosra, kitűnően megfigyelhető, ahogy próbálják egymást akadályozni, letolni egymást az aszfaltról, és hogy okosan használják a felvett fegyvereket.

Grafikailag a programot többféleképpen értékelhetjük: ha úgy tekintjük, hogy a GT3 előtt jelent meg, akkor a legszebb autós programok közé tartozik, viszont mi a Sony megaprogramja után teszteljük a Rumble Racing-et, így kiütköznek ilyen téren az igénytelenségei: a pályák meglehetősen gyenge textúrákkal rendelkeznek, és több autó is láthatólag a poligonspórolás jegyében készült. Mindenki maga döntse el, hogy fair dolog-e minden autós programot a Gran Turismo 3-hoz hasonlítani, az mindenesetre biztos, hogy a Rumble Racing igen élvezetes.

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Kérjük a buszsávot szabadon hagyni!

ÖSSZEFOGLALÓ

A Rumble Racing akár játéktermi gép formájában is sikeres lenne, minden megvan benne, ami a sikerhez kell: pergő játékmenet, rengeteg akció, és élvezetes többjátékos mód. Ha esetleg lesz folytatása – és az Electronic Arts nem az a cég, amelyik elzárkózik a folytatások elől – akkor nem sokat kell változtatni, pusztán a grafikán kellene csiszolni egy csöppet.

POZITÍVUM

- Rengeteg megnyerhető autó és pálya van
- Van kooperatív mód

NEGATÍVUM

- Nincs nagy választék a felvehető fegyverek terén
- Az ellenfelek néha sokkal erősebbek, mint mi

GRAFIKA	83 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	86 %



DRAGON RIDERS



dreamcast	
Típus	Kaland
Kiadó	Ubi Soft
	www.ubisoft.com
Fejlesztő	Ubi Soft
Megjelenés	2001. augusztus 31. (PAL)

Házisárkányra nem lövünk!

Ki ne ismerné az unalomig hajtogatott szólást, miszerint a kutya az ember legjobb barátja? Tény, hogy e négylábú jószágok egykor nagy hasznára lehettek gazdáiknak, de azért nem nehéz elképzelni olyan szituációt, amikor sokkal jobban jönne egy másik élőlény segítsége. Például egy sárkányé.

Pern világán pontosan ez a helyzet. Az egykor űrből érkezett telepesek magas szintű géntechnológiai ismereteik birtokában bárányok helyett a bolygón éldegélő, tűzokádó hüllőket nemesítették, hogy segítségükre legyenek a vad világ kolonizálásában. A gazdáikkal telepatikus kapcsolatban álló, emberfeletti intelligenciával bíró lények tenyésztése még a mai napig is fennmaradt, az egyéb technikai tudás azonban a zűrzavaros századok alatt javarészt elveszett – a bolygót benépesítő civilizáció a nemzedékek hosszú sora alatt középkori szintre süllyedt vissza.

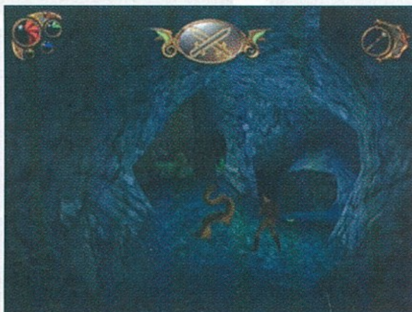
Minden jel szerint Fort Weyrl ősi műhelyei mellett az Ubi Studios irodáiban is bősz genetikai kísérleteket folyhattak. Legújabb játékuk, egy bizonyos Anne McCaffrey (aki a szó mindkét értelmében ír) regényciklusán alapuló Dragon Riders ugyanis, egyesíti magában az ízig-vérig klasszikus kalandjátékot a szerepjátékkal, annak minden előnyével és hátrányával együtt. Feladatunk nem kevesebb, mint egy ifjú sárkánylovas, D'Kor szerepében Pern gyönyörű világának megmentése a kétszáz évenként menetrendszerűen bekövező katasztrófától, amely az egész bolygót kihalással fenyegeti. A sárkánykirálynő lovasa, Nayala a lehető legszerencsétlenebb időpontban szenderült jobblétre, az égen feltűnő Vörös Csillag Pern világában sem a móka és kacagás korszakának szimbóluma. A baljós égitest megjelenésével titokzatos módon együtt járó pusztítás miatt fokozottan lenne szükség sárkányokra, azonban az egyedül tojást rakni képes, aranyszínű királynő lovas úrnője nélkül maga is pusztulásra ítéltetett. Szerencsére munkáját megbízhatóan ellátó polgárként rakott már egy aranytojást, nekünk "csak" meg kell találnunk tíz, valahol a világban elrejtve éldegélő, megfelelő telepatikus képességekkel bíró személyt, akik közül a legfogékonyabb az új királynő lovasa lehet, és nem utolsósorban: kettessel kezdődik a személyi száma.



Az első hallásra kissé nagyszabásúnak tűnő küldetés természetesen a kalandjátékok kódexének megfelelően számtalan apró részfeladatra osztható, amelyek megoldása végül elvezet a hőn áhított célig. A tíz fejezetbe sorolt tennivalók túlnyomó többségét az egyéb szereplők szolgáltatják, ennek megfelelően időnk legnagyobb részét – az egyes helyszínek betöltése mellett – a pályán csatangoló különböző jóemberekkel folytatott traccspartijaink teszik ki. Miután mindenkit meginterjúvoltunk, ügyeletes jótündérként nekifoghatunk a kívánságok teljesítésének, amellyel a történet kerekét előrébb gördítve, újabb szereplőket és persze problémákat ismerhetünk meg. Az állandó ügyintézés köz-



▲ Halálugrásból mindig is csúcs voltam



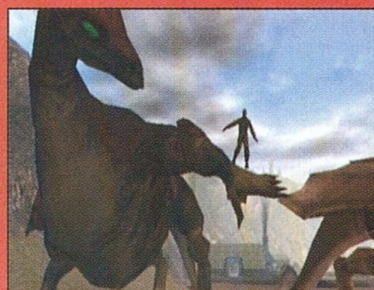
▲ Mindig csak ez a kukacoskodás...



▲ Ezt a technikát a Pókember is megirigyelhetné!

Kis sárkányhatározó

Pern világán élő repülő hüllők színük és méretük alapján könnyedén megkülönböztethetők. A legnagyobb és legfontosabb az arany sárkány, ugyanis ő az egyetlen szaporodóképes állat. Csak női lovasa lehet, aki egyúttal a sárkányokat nevelő weyr legnagyobb becsben álló személye. Sorban a másodikak a hím bronzsárkányok, akik ennek megfelelően csak férfi lovashoz kapcsolják tudatukat. A királynőt megtermékenyítő bronzsárkány lovasa a weyr hivatalos ura. A méretükben is jóval kisebb zöld, a barna és a kék sárkányok lovaglása közel sem jelent akkora rangot, mint az előző kettőé.

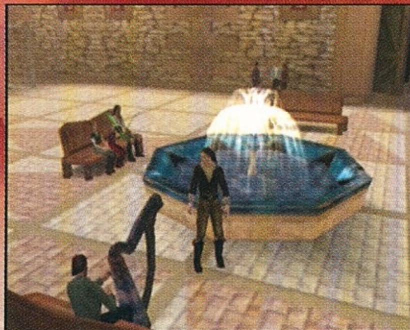




▲ Az ördög nem alszik – de a sárkányok néha igen



▲ Figyelem, leszállás! Futóművek kiengedve



▲ Milyen békés kisváros, még utcazenészük is van!

ben tagadhatatlanul felmerül bennünk a kétely, vajon még mindig a főváros becsben álló sárkánylovasát alakítjuk-e, vagy pedig véletlenül egy népszerű étteremlánc futárszolgálatánál vettük fel a munkát. A fejlesztők javára legyen mondva, a megoldások legalább nem égbekiáltóan egyértelműek, a fellelt tárgyakat pedig nem mindig azon melegében kell felhasználnunk.

Bár a játékra megkérdőjelezhetetlenül a kalandvonulat nyomta rá a bélyegét, a készítők az aktuális divat kényszerítő erejének megfelelve, igyekeztek több stílus jellegzetességeit is elegyíteni, így megpróbáltak némi szerepjátékra jellemző elemet is becsempészni a programba. Kétségkívül vitatható sikerrel. Karakterünk, D'Kor mindhárom meghatározó képessége (az ereje, a tudása és a hírneve) a küldetések folyamán egyaránt fejleszthető, ám nem a mi döntésünkön, hanem a teljesített feladat természetén múlik, melyik irányba. Így például az elmaradhatatlan harcok során tulajdonképpen nem is tapasztalati pontot gyűjtünk, hanem erőnket fejlesztjük – már ha mi éltük túl az öszszecsapást, persze. A különféle képességeink erősödése ráadásul csak azt eredményezi, hogy bizonyos emberek végre méltóztatnak szóba állni velünk, vagy egy addig mozdíthatatlan tárgy félretolásával kinyithatjuk egy újabb labirintus bejáratát, tehát valójában a megoldandó problémák, és nem a karakterünk szerves részét képezik.

A kissé fura stíluskeveredés mellett még egy markáns jellegzetességet vittek be a játékba a tréfás kedvű alkotók: kizárólag kipihenten szabad leülni elé. Ha megszegjük ezt a nagyon is lényeges szabályt, hamarosan azon kapjuk magunkat, hogy fáradt idegrendszerünknek köszönhetően jobb esetben az On/Off gombhoz, rosszabb esetben a képernyőhöz vágjuk az első kezünk ügyébe akadó tárgyat. Ugyanis a kameraállásokon, hogy úgy mondjam, akadt volna még némi csiszolnivaló, beállításuk a tudomány jelenlegi állása szerinti öszszes ismert logikai rendszer alapvető törvényszerűségeit messzemenőkig nélkülözi. Mivel a kamera teljesen kiszámíthatatlanul követi a külső nézetből mutatott hősünket (néha meg egyáltalán nem), az irányítás pedig relatív, így többször fordult elő az a malőr, hogy miután véletlenül kisétáltam a képernyőről, hosszú percekig tartott, mire vakon visszanavigáltam az elkóválygott D'Kort.

A kameraállás malőrje többek közt azért is ilyen bosszantó, mivel a játékra amúgy csak a leghegyesebb tollú kritikusnak lehet panasza. Mondjuk a hat fő helyszín háttere "mosott" textúrákra épül, a tereptárgyak egy kissé szögletesek, minek következtében a grafika távolról gyakran nagyon szépnek fest, közelről már kevésbé. A hanghatások ezzel szemben kolosszálisak, a beszédhangoktól kezdve a vízcsepegésig minden tökéletesre sikeredett. A kétségkívül jelenlévő hibáktól eltekintve a Dragon Riders izgalmas, lebilincselő hangulatú játék, igényesen kidolgozott, fordulatos cselekménnyel, ami a stílus kedvelőit garantáltan magával ragadja majd. Mindenesetre érdemes megbarátkoznunk vele, már csak azért is, mivel tutira lesz folytatása (még ha nem is feltétlenül DC-n): a fent említett, kissé grafomán írónő ugyanis nemrég fejezte be a sorozat huszadik részét…

Lysergize
lysergize@excite.com

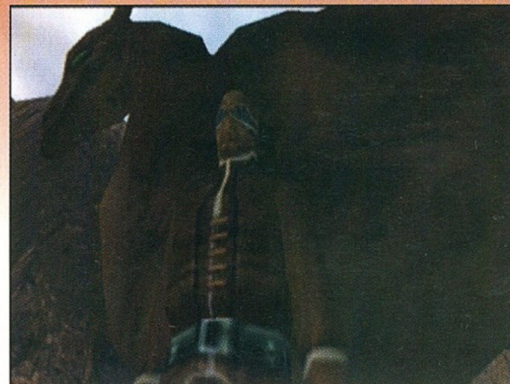
A perni társadalom

A társadalom alapvetően három kasztba sorolható: a Házak, az Uradalmak és a Weyrek körébe. A Házak a polgári szakmák képviselőt tömörítik, a kézműveseket, a gyógyítókat, és a bárdokat. A Weyrek adják a nemességet, itt nevelik a sárkányokat, és képezik ki a veszedelmekkel szembeszálló lovasaikat. Hősies sorsuk miatt ők a legmegbecsültebb tagjai a perni társadalomnak. Az Uradalmak alá tartozik pedig mindenki, aki nem fért be az előző két társaságba.

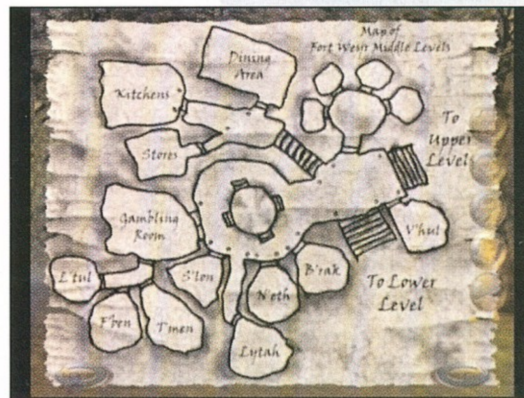


BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Shenmue	01/01	96%
Omikron The Nomad Soul	01/04	88%
Dragon Riders		



▲ Figyuzzátok a szerkómat!



▲ Pofonegyszerű – a folyosó végén balra, és már ott is vagyunk

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Ubi Soft új üdvöskéje, a Dragon Riders garantáltan megdobogtatja majd a kalandjáték-rajongók szívét. Szövevényes, fordulatokkal teli története, elbűvölő világa biztosan a képernyő elé szögezi majd a gyanútlan játékosokat. A csapnivaló kameraállás és a helyenként kissé csúnyácska grafika szerencsére nem ront túlságosan az összképen, a varázslatos hangulat minden hibáért kárpótol.

POZITÍVUM

- **Igényesen kidolgozott, fordulatos cselekmény**
- **Lebilincselő hangulat**
- **A háttérhez passzoló hanghatások és aláfestő zene**

NEGATÍVUM

- **Borzasztóan változó kameraállás**
- **Néha kissé gyengére sikeredett grafika**

GRAFIKA	78 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	**85 %**



Az idegenek megszállják az Internetetet

ALIEN FRONT ONLINE



dreamcast

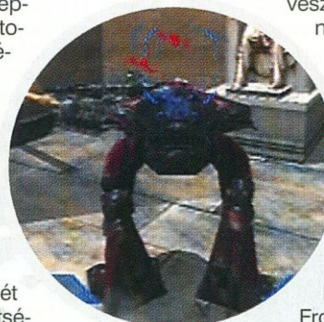
Típus	Akció
Kiadó	Sega
	www.sega.com
Fejlesztő	WOW Entertainment
Megjelenés	2001. augusztus 7. (NTSC)

A Földet idegen lények ostromolják, akik új lakóhelyet kívánnak maguknak meghódítani. A hadsereg a legjobb páncélos hadosztályait veti be ellenük, de lehet hogy már késő... Nos ezzel a két mondattal tulajdonképpen kimerítő helyzetképet adtunk arról, mire számíthat az ember, ha betölti az Alien Front Online-t. A WOW Entertainment már igencsak régóta várt Dreamcast-játéka ugyanis ennyiről szól mindössze – "hulljon a férgese" adhatnánk mottóul. Félreértés ne essék: ezzel nem minősíteni kívántuk a játékot, hiszen ennyi alapján még korai lenne ítélni. Mert bár a játék igencsak egyszerű, mondhatni primitív, de ugyanakkor ki állítaná például a hasonló szellemi kapacitást igénylő Quake-ről, hogy rossz móka. Márpedig ugyanarról van szó: egy Quake, aminek tankok a főszereplői.

Az Alien Front Online-ban mind a hadsereg kötelékében, mind a Triclops oldalon (így hívják az idegen agresszorokat) harcolhatunk, s mindkét félnél három-három jármű közül választhatunk. Míg a hadsereg oldalán három különböző tank áll a rendelkezésünkre, addig az idegeneknél egy kétlábú, illetve egy négylábú lépegető, meg egy légpárnás jármű. Ahogy az már az ilyen játékoknál szokás, ezek természetesen nem csak formájukban különböznek, hanem tudásukban is: a nagyobb, nehézkesebb gépek komolyabb páncéllal rendelkeznek, a kisebbek pedig sérülékenyebbek, ellenben gyorsabbak, mozgékonyabbak.

Üzemmódoknak nincs túl bővében a játék, mindösszesen három lehetőség van a főmenüben. Az Arcade mód kétségtelenül a legsivárabb: a Föld különböző – általában nevezetesebb – pontjain egymás után játszhatunk csatákat, melyek 15 kinyírt ellenfélig tartanak. Ebbe beletartoznak a bajtársaink által kilőtt ellenfelek is, magyarul csapatjátékot játszhatunk, ahol az a csapat nyer, amelyik előbb likvidál 15 ellenséget. A szabályok egyszerűek. Amennyiben elveszítjük az egyik csatát, azzal még nem veszítjük el a háborút (az-az tovább haladhatunk a következő összecsapáshoz), viszont annál nagyobb baj, ha elfogy az időnk, merthogy – játéktermi módról lévén szó – az idő természetesen "ketyeg", s ha a visszaszámláló nullához ér, kénytelenek vagyunk egy virtuális érmét felhasználni a folytatáshoz, amiből mindössze kettő van. Fontos tehát, hogy mihamarabb megoldjuk a feladatot. Ehhez az szükséges, hogy lehetőleg mi magunk nyírjuk ki az ellenség zömét, és sose várjunk a gép által irányított társainkra. (Már csak azért se, mert az egymás után kilőtt ellenfelek után jutalomidő jár.) Az sem árt, ha kevés alkalmat biztosítunk a skalpunk megszerzésére, amit úgy érhetünk el, ha mindig felvesszük a füstölgő roncsok nyomán maradó elsősegély pakkokat, no és a terepen fellelhető extra fegyvereket (erősebb géppuskát, rakétavetőt, gránátokat, lángszórót, netán rakétameghajtást) is igyekszünk hasznosítani.

Minthogy csatáról csatára ugyanaz a feladat, az Arcade mód hamar megunható: egyjátékos módban inkább a Tactics mód javasolt.



A Tactics módban mindkét oldalon huszonkilenc lehetséges küldetésen mehetünk végig, ami bizony eltart egy darabig. Hogy rövidebb távon is lássunk magunk előtt célt, ötletes módon a küldetéseket kisebb csoportokra osztották. Néhány elágazásnak köszönhetően a huszonkilenc küldetésből négy különálló útvonal áll össze, amelyek végén egy-egy filmbejátszás vár minket (már ha győzelemre visszük odáig a seregünket), majd a totális győzelem után



▲ A Fehér Ház némi renoválásra szorul

végül még egy ötödik filmet is megnyithatunk. A Tactics mód küldetéseinél már nem csak a kilőtt ellenfelek száma, illetve az idő számít, hanem konkrét célokért indulunk harcba. Egyszerű gyakorló feladatokkal, így például bóják elgázolásával kezdjük a karrierünket, majd a választott útvonaltól függően különböző nehézségű bevetéseken kell helytállnunk. A "nyírjunk ki ennyi és annyi ellenfelet" típusú missziók mellett van olyan is, hogy csak túl kell élnünk meghatározott ideig egy küldetést, vagy meg kell védenünk bizonyos objektumokat (például a tüzérségünk állásait vagy az ellenség egy lezuhant hajóját), és ehhez hasonlók. A Tactics módban az utóbbi feladatokat leszámítva nincs időlimit, és a halálozásunk után nincs mindig új tank se (sokszor egy halál elég a küldetés elvesztéséhez), mi több: nincsenek elsősegély csomagok sem! Jóllehet van azért regenerálódás: ha eltalálnak minket, kénytelenek vagyunk meghátrálni, s visszafáradni a kiindulóponthoz, ahol zöld keret jelzi, hol tölthetjük fel az energiánkat.

A címben is szereplő Online szócska nyilvánvalóan jelzi, hogy az Alien Front Online mindenekelőtt egy netes játék, tehát az Online üzemmód az, aminek a leginkább érdemes figyelmet szentelni. A játék igazi mesterei összehangolt csapatmunkával küzdik le az ellenséget, ami ugyebár egyjátékos módban, gépi résztvevőkkel nem igazán működik. A világhálón az arcade mód mintájára zajlanak a menetek, bár meg kell jegyezni, hogy a sima Deathmatch csaták mellett van "zászlószerzős" capture the



▲ Az idegen teleportok még mindig működnek – ergo vesztettem



▲ Egy kis alvázmosás már igazán ráfért a tankra



▲ Nem talált!

flag, és "bázisvédős" fortress mód is. Jó hír, hogy játék meglepően jól fut még akkor is, ha netán európai DC-vel játszunk, amiben ugyebár csak 36k-s modem található. A csapatok négy-négy tagból állnak, tehát kétszer annyian küzdhetnek egy helyszínen, mint a Quake-ben, mégis teljesen tökéletes, akadozásmentes a játék. Érdekesség, hogy a GD mellé mikrofont is mellékeltek, amivel elméletileg 5mp-es üzeneteket lehet küldözgetni a társainknak (vagy az egész partinak), de ez tényleg csak jobbára érdekesség, mert nem úgy néz ki, mint ami jól működik – ha nem halkítjuk le a zenét és a hangeffekteket, meg se halljuk, ha netán beszélnek hozzánk...

A játék irányítása tökéletesebb nem is lehetne. Nem véletlenül hasonlítottuk a játékot a Quake-hez, hiszen ez nem egy szimulátor, hanem egy szimpla lövöldözős játék, s ehhez igazodik a tank kezelése. Az FPS-ek mintájára az egyik legfontosabb mozdulat az oldalazás, s ügyes húzásként ehhez nem a tornyot kell elforgatnunk (és persze ugyanez vonatkozik az idegen gépek fülkéire is), hanem a lánctalpakat fordíthatjuk el, míg a löveg csöve irányban marad – és ez jelentősen megkönnyíti a dolgunkat. Ami pedig a kijelzőket illeti, a képernyőn semmilyen felesleges információ nincs, minden mutató jelentése teljesen "tiszta" – a csapatjátéknál jó nyomon követhetőek például az egyéni teljesítmények. A térkép figyelése elengedhetetlen a győzelemhez, melyen értelemszerűen pirossal az ellenség, zölddel pedig a "barát" van jelölve. A térképen továbbá az is felfedezhető, hol nyithatunk meg esetleg átjárókat. Merthogy nem csak az ellenséget lőhetjük, de a terepet is. Még az egyszerű sziklákon is sérülést okoznak a lövedékek – teljesen interaktív valamennyi helyszín.

A jókora arénák nagyon klasszul festenek, legyen szó óceániai tengerpartról vagy épp szibériai havas tájról, ahol meleg vizű folyó csörgedez. A városi helyszínek pedig a megnevezésük nélkül is jól felismerhetőek lennének: Washington D.C.-ben kis turistautat tehetünk a Lincoln Memorialba a híres szoborhoz, majd tetemes károkat okozhatunk a hatalmas Washington Monument márványában. Tokió utcáit ugyanakkor neonreklámok ékesítik, s a háború ellenére még vonat is jár – ami egyébiránt meglehetősen kellemetlen a rossz időben rossz helyen tartózkodó harcosok számára. Az utcákon egész háztömböket rombolhatunk le: a felhőkarcolók homlokzatai látványosan leomlanak, a kisebb viskókat pedig egyszerűen elgázolhatjuk.

Mindkét fél járművei igen sajátosak, a mozgásuk jól eltalált. A tankok nehézkesen belengenek, mutatósan himbálózik rajtuk az antenna, az idegen monstrumok pedig súlyos léptekkel hagynak nyomot még a betonban is. A külsőségekből az is jól megnyilvánul, mennyire van leamortizálódva a gépünk: például elgörbül az antenna, összevissza nyaklik, s majdnem szétesik az egész jármű. Ha pedig elérkezett a vég, megsemmisüléskor a tankoknak lerepül a tornyuk, a lépegetők meg látványosan összerogynak. Mindemellett a fegyverek is nagyon jellemzőek a választott oldalra. Az idegeneknél olyan trükköket alkalmazhatunk, mint az álcázás (vagyis az eltűnés), a meteoreső vagy a gravitációs gömb (ami felemeli, majd földhöz csapja az áldozatot), a hadsereg legütőképesebb fegyverét pedig mi más is képezhetné, mint az atombomba...

A hatalmas robbanásoknak, hömpölygő füstgombáknak, összeomló házaknak köszönhetően igencsak mozgalmasak az Alien Front Online küzdelmei – még gyalogos szakaszok is mászkálnak a harctéren, akik kifejezetten csak a "parasztáldozatok" számát gyarapítják, s amúgy nem sok vizet zavarnak. Azt tehát nem lehet mondani, hogy nincs meg a harctér atmoszférája. Még ha egyjátékos módban nem is olyan nagy szám a játék – hiszen nincs túl sok helyszín -, online módban a végtelenségig nyűhetik a műfaj szerelmesei.

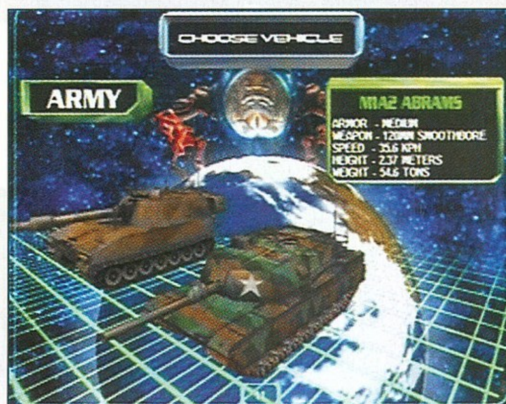
V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Hű, de rusnya vagy!



▲ Sonic és az idegenek



▲ Oly nehéz a választás

ÖSSZEFOGLALÓ

Sajnos jó sokáig halogatták az Alien Front Online megjelenését, de szerencsére még mostanság is kitűnik a DC-s online játékok táborából. Jóllehet a Dreamcast csillaga már leáldozóban van, egy dologban egyelőre még mindig nincs párja: az egyedüli konzol hálózati lehetőséggel, és ezt szépen kihasználja ez a játék is.

POZITÍVUM

- Kihívást jelentő küldetések
- Kitűnő online mód
- Klassz fegyverek és lerombolható terep

NEGATÍVUM

- Kevés helyszín
- Mindössze hat jármű
- Sokat töltöget

GRAFIKA	84 %
HANG	80 %
ÉRTÉK	85 %



N64-kommandósok PS2-es bevetésen

OPERATION WINBACK

BARÁTOK KÖZT

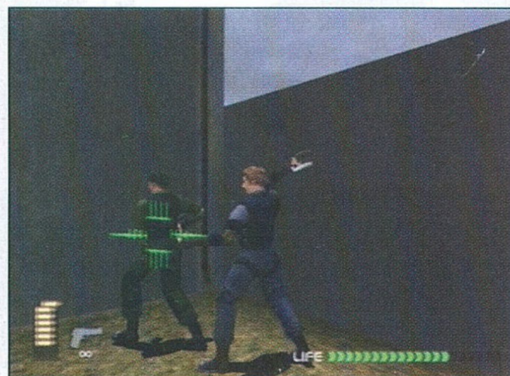
	PlayTime! teszt	
Extermination	01/07	86%
Operation Winback		
X-Squad	-	-

playstation 2

Típus	Akció
Kiadó	Midas Interactive
	www.midasinteractive.com
Fejlesztő	KOEI
Megjelenés	2001. június 15. (PAL)

Mi történik akkor, ha egy olyan űrfegyvert fejlesztenek ki a szabad világ védelmére, ami egy csapással képes elintézni kényes nemzetközi konfliktusokat? Természetesen a fegyver rossz kezekbe kerül. S mit tehet ilyenkor a Védelmi Minisztérium illetékese? Enged talán a terroristák követeléseinek? No nem. Inkább beveti a Strategic Covert Actions Teamet, azaz a SCAT kommandót.

Akik netán az N64-üket cserélték le PS2-re, azoknak nyilván ismerős a sztori, hiszen a Winback egy kb. másfél éves N64 játék felturbózott változata. "Metal Gear N64-re" – sokan aposztrofálták így a Winbacket, még ha nem is volt az. A rendkívül hosszú ideig fejlesztett játékot ugyanis valamiféle válasznak lehetett vélni a Konami remekművére: egy akciójáték, ahol bujkálni kell. Ráadásul még az alapszituáció is nagyjából azonos: adva van egy katonai bázis, amit a Crying Lions nevű terroristacsoport az uralma alatt tart. Úgy tűnik nem tréfálnak, hiszen a megszerzett szuperfegyverrel a kormány Űrfejlesztési Központját egy lövéssel kivonják a forgalomból, s a fegyvernek mindössze négy órára van szüksége, hogy újra bevethető legyen. Ezt a négy órát kell kihasználnunk Jean-Luc Cougar szerepében, aki a terroristák megfékezésére kirendelt kommandó egyik tagja...



▲ A lőfegyverünk néha "testápolónak" is hatásos

Annak ellenére, hogy a figyelmetlen terroristákat le lehet ütni, a Metal Geartől eltérően a Winbackben nem a lopakodás a lényeg (és ezzel el is felejthetjük a párhuzamot), hanem a fedezékbe húzódás. Az ellenség ugyanis nem annyira intelligens, hogy meg lehessen őket téveszteni: hiába bujkálunk, végül mindig észrevesznek minket. Muszáj tűzharcokba keveredni velük – s rögtön tegyük hozzá, hogy eléggé taktikus tűzharcokba.

A bázis udvarára megérkezvén nagyon óvatosan kell előrehaladni. Minden egyes konténer vagy oszlop mögött rejtőzhet egy-egy terrorista, úgyhogy előbb mindig akkurátusan a sarkok mellé kell húzódni és óvatosan mögé kell nézni mindennek. A külső nézetnek hála még csak ki sem kell emberünk fejét dugni, így a terroristákat többnyire váratlanul éri, amikor aztán előugrunk és tüzelünk. Jóllehet az meg minket ér váratlanul, amikor a már megtisztítottnak vélt területről valakik golyókat eregetnek felénk, merthogy a játék elég ronda sajátossága, hogy az ellenség erői menet közben is kapnak erősítést.

Az irányítás kész rémálom, de abszurd módon azt kell mondjam, hogy a sajátos játékmenet kivitelezéséhez nem igazán lehet jobbat kitalálni. Azt a legnehezebb megszokni, hogy a nézetet abszolúte manuálisan kell forgatnunk az L2/R2 gombokkal – tehát azon kívül, hogy a "kamerás" követi hősünket, semmit nem hajlandó a parancsunk nélkül segíteni. (Nyilván azért van ez így, mert a nézettel mutathatunk rá a becélozni kívánt ellenségre.)

A fentieket figyelembe véve, egy-egy terrorista halálát az alábbi módszerrel ajánlatos előidézni. Először is fedezékbe húzódunk. A fedezék keresésének a tereptől függően több variációja létezik: a cselekvés gombot használva odalapulunk háttal a falakhoz, majd oldalazva kukkantunk ki a sarkok mögül, vagy az alacsonyabb tereptárgyak mögé guggolunk le – illetve a két módszert akár kombinálhatjuk is. Ezek után a kamerát forgatva megkeressük a legnagyobb veszélyt jelentő ellenfelet. (Bár a háromszög lenyomásával a gép befogja nekünk a legközelebbi fickót, ennek használatát nem tudom javasolni – sokkal inkább zavaró, mint hasznos ez a segítség.) Ha az illető horizontálisan nagyjából középre került, arra kell figyelnünk, mikor szakad meg az ellenséges puskaropogás – kivéve persze azt az esetet, ha még észre se vettek még minket. A katonák általában periodikusan eregetik a sorozatokat (egy idő után pedig leeresztik a fegyverüket), tehát előbb-utóbb mindig akad egy-egy "csendesebb" pillanat. Minthogy az ellenség hozzánk hasonlóan szeret bujkálni, azt is meg kell esetleg még várnunk, hogy a célpont előmerészkedjen a búvóhelyéről. Amikor minden klappol, akkor jövünk mi. A célzást használva előbújunk, mire jó esetben (ha a célpont tűzvonalban van, illetve ha a használt fegyver lőtávolsága megfelelő) egy zöld jelölés jelenik meg a kívánt ellenfélen: ez mutatja, hogy emberünk látja, és próbálja becélozni. Hogy a fegyverünk mikor van rajta a fickón, azt a lézercélzónk mutatja... A lövések leadása után illik gyorsan visszahúzódni, hacsak nem egyedüli ellenféllel állunk szemben, és az még nem halt meg a bekapott találattól. Utóbbi esetben maradhatunk rajta az ellenségen, mert egyenként nem igazán tudnak megtréfálni minket, nem tudnak időben magukhoz térni a sérülések után.



▲ Gyakorlásképpen kivégzek néhány embert

A célzás kapcsán itt kell megemlíteni az automata befogás furcsaságát. Jean-Luc mindig az ellenfél mellkasára céloz, de mi ezen állíthatunk. Ez nagyon is szükséges, ugyanis ha mondjuk mellmagasságban egy cső fut keresztbe, akkor mindig a csövet fogjuk eltalálni. Egyébként azért sem árt vacakolnunk a finom célzással, mert a fejlövések természetesen azonnali halált okoznak... A manuális célzás amúgy főként kapcsolók kiiktatásához kell, melyek lézerrácsokat működtetnek. Így részleteiben vizsgálva a dolgot




▲ Hiába bújsz, látlak!


▲ Egy rossz lépés, és ropogósra sülök


▲ Lőjétek csak ki a tárat, én türelmes vagyok

egész unalmas kis türelemjátéknak tűnik a Winback, pedig biztosíthatok róla mindenkit, hogy nem az. Gyakran adódnak különleges helyzetek, amikor is muszáj kockáztatni. Mi van például, ha nincs hova bújni, vagy ha egyszerre elölről és hátulról is jön az "áldás"? Nos ilyenkor elő a shotgunnal, és egy öngyilkosnak tűnő rohammal kell elfoglalni valamelyik ellenséges védelmi állást. Az is taktikázásra ad okot, ha mondjuk egy géppuskafészek tűzvonalán keresztül kell átsasszéznunk – a géppuskák kezelőit ugyanis jobbára csak rakétákkal lehet kifüstölni. Szóval az általános "előbújni/visszahúzódni" metódus nem mindig jön be. Vannak egészen sajátos helyzetek is. Mint amikor bombák között elegyedhetünk tűzharcba, ahol az a megoldás, hogy időben kell a helyiségből távozni…

Kevés akciójáték van, amiben a fegyverek, és azok hatékonysága olyan jól elkülönül, mint a Winbackben. A pisztoly természetesen az alap: ha más nincs, az mindig beválik. (Már csak azért is, mert örök lőszer van hozzá.) Nem úgy a shotgunhoz és a géppisztolyhoz, meg az egyéb fegyverekhez. A shotgun – mint már szó volt róla – leginkább akkor ajánlott, ha szemtől szembe kell támadni, a pontos találatok mindig halálosak. A géppisztoly pedig jó távolra visz, a messzebb álló terroristákat is be lehet vele célozni. Sajnos mindössze egy tárat cipelhetünk magunkkal minden fegyverhez (a már betárazott muníción kívül), habár a kényes helyeken szerencsére azért mindig találhatunk újabbakat. Mint ahogy találhatunk újabb fegyvereket is: hangtompítós pisztolyt, rakétavetőt, vagy netán C4-et, sőt még az ellenség géppuskáit is igénybe vehetjük. A lőszerek és az extra fegyverek gyakran faládákban rejtőznek. Amelyik láda szétlőhető, arra rácélozva egy piros jelzés jelenik meg – ezek mögé bújni értelemszerűen nem túl kifizetődő.

A játék bizonyos szakaszok után (tulajdonképpen pályánként) ad mentési lehetőséget, s azok között több ellenőrzési pont található. Az mondjuk elég kellemetlen, hogy az ellenőrzési pontoknál megjegyződik az energiaszintünk, s ezért halálozás után nem teljes energiával indulunk. Elméletileg igazságos megoldásnak tűnik, de mégsem az, mivel emberünk sokszor nem hajlandó visszafelé haladni (mondván, hogy neki a másik irányban van dolga), így néha nem tudunk visszamenni elsősegélycsomagot keresgélni, és esetleg nulla energiával kell szembeszállnunk egy egész hadsereggel…

A helyszínek nem rosszak, bár nem is túl jók. Értem ezalatt, hogy a fényhatások el vannak találva – életszerűen világítják meg a helyiségeket a neonok, és az ablakokon beszűrődő fény is elég hatásos - , de ugyanakkor a terep kimunkálása talán kissé elnagyolt. A textúrákkal nem strapálták magukat a grafikusok, némi túlzással mondhatni N64-feelingje van a dolognak. Szobáról szobára haladva ugyanazokból az elemekből épül fel a terep, és ez bizony nem túl életszerű. Igaz, nem csak ez.

Azt még megérteni, hogy az udvarokon mindenütt ládák hevernek, de például mit keresnek egy vetítőteremben? Vagy miért van például lézeres védelem a klotyón? Hogy egy bombát védjen??? Mondjuk már eleve ez a lézersugaras védelem is kész röhej, hiszen ha beiktattak volna egy ugrás gombot, simán át lehetne szökkenni felette.

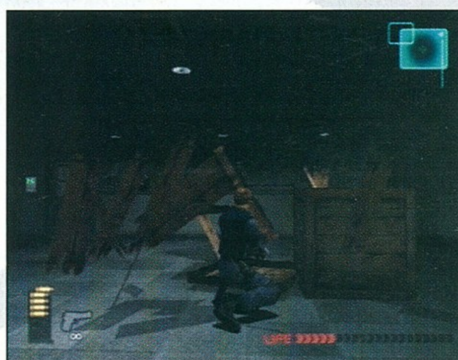
A karakterek kimunkáltságára nem lehet panasz, ám a mozgások nem a legtökéletesebbek. Kissé "kiborgos" mindegyik fazon, ami a közjátékoknál különösen viccesen néz ki. Végül hogy kerek legyen a világ: a hangok és a zenék sem mai színvonalat képviselnek: a szinkronszínészeket talán valami amatőr színjátszó körből szalajthatták, a zeneszerzőnek pedig kb. egy napjába telhetett az ismétlődő hangzások kialakítása, amik egyébként az egészségi állapotunknak megfelelően váltakoznak.

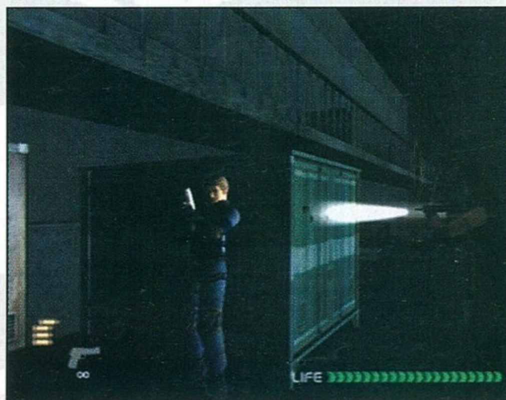
Az imént felsorolt aggályaim ellenére a játék nekem azért tetszett, és ajánlom mindenkinek, akik nem játszottak az N64-verzióval. Leszámítva néhány apróságot (például azt, hogy az ellenségek egymáson átlőnek) maga az akció ugyanis elég jól kivitelezett. A terroristacsoport egy igen kiterjedt szervezet, mert úgy tűnik, sosem akarnak elfogyni a likvidálandó rosszfiúk, és mindig új trükkökkel, új felállásban próbálkoznak… Ha pedig egyszer el is fogynak, még mindig ott vannak a játék különféle multiplayer módjai, sőt botok (azaz gép irányította játékosok) ellen is harcolhatunk.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ A látszat ellenére ez az ember a barátunk


▲ Törékeny fedezék mögé bújni nem túl okos dolog


▲ Attól tartok, észrevettek...

ÖSSZEFOGLALÓ

Egy klassz N64-es akció játék feljavított változata: ennyi mindössze az Operation Winback. Eltűnt az N64-es sűrű ködeffektusa, magasabb felbontásúak a textúrák, de lényegi változás nincs. A Metal Gear 2 megérkeztéig azért kellemesen el lehet vele szórakozni.

POZITÍVUM

- Taktikát igénylő tűzharcok
- Hosszú pályák
- Változatos multiplayer játékok

NEGATÍVUM

- Gyenge animációk és közjátékok
- Szörnyű kamerakezelés
- Életszerűtlen terep

GRAFIKA	74 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	79 %

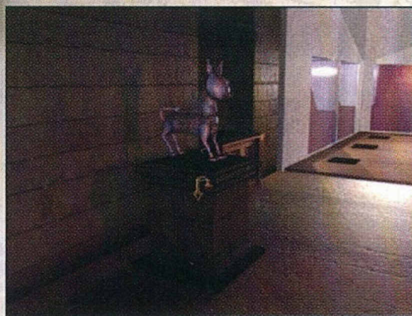


Kulcsosgyerek kerestetik!

LOUVRE THE FINAL CURSE

playstation

Típus	Kaland
Kiadó	France Telekom
	www.louvregame.com
Fejlesztő	Arxel Tribe
Megjelenés	2001. június 19. (NTSC)



▲ Megvan az első darab! Hát nem gyönyörű? Hát nem...



▲ Vandál! Az egy eredeti V. Lajos korabeli darab!

A hagyományos kalandjáték-rajongó Playstation tulajdonosok nem nagyon voltak elkényeztetve – egészen mostanáig. Előbb a Dracula második része, majd most a Louvre biztosít a kalandorok számára jó néhány órányi agymunkát. Lássuk hát, hogy mibe is cseppent Morgana – az általunk irányított hősnő! Az introból megtudhatjuk, hogy Morgana atyja elhalálozott, és örökségül azt a feladatot hagyta egyszem leánykájára, hogy akadályozza meg a világ elpusztítását (milyen érdekes, hogy alig-alig létezik olyan kalandjáték, melyben ezt a roppant egyszerű feladatot kell megoldanunk...). Esetünkben a rosszfiúk a fekete templomosok, akik rendjük Szép Fülöp francia király által elrendelt törvényen kívül helyezése és felszámolása miatt lettek zabosak. Bosszúból elkészítettek négy varázstárgyat – a Sátán kulcsait, melyek segítségével meg lehet idézni az Armageddon nevezetű, csinos kis pirotechnikai látványosságot. Eme bájos mágikus kvartett első darabja itt is van a közelben, csak ide a szomszédos Louvre-ba kell beugranunk érte. Miután a Louvre meglehetősen jól őrzött objektum, szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogy Morgane – ellenállva az óvónői szakma vonzerejének – a titkosügynöki pályát választotta, így rutinmunka lesz számára a szobor megszerzése.

Az intró után egyből az éjszakai Louvre egyik termében találjuk magunkat, ahonnan elindulva pár perces bóklászás és egy figyelmetlenül kiváltott riadó után belebotlunk az első keresett szoborba. Szépen rakjuk is el, ám ekkor előkerül egy régen elhunyt lovag szelleme, aki bennünk véli felismerni azt a hőst, aki megakadályozza a fekete templomosokat sátáni tervük végrehajtásában. Picit meglepődik, mert ő ugyan hőst várt, nem egy hősnőt, ám egy-két keresetlen szó után elismeri, hogy remek dolog az emancipáció meg minden, csak menjünk már megmenteni a világot. Át is zavar minket rögtön egy időkapun, mi pedig máris a XIV. századi Louvre-ban találjuk magunkat, ahol megkezdhetjük a vadászatot a többi szoborra.

Ez a szoborgyűjtögetés egyébként tipikusan egy olyan dolog, amit nem értek. Ha a négy szobor csak együttesen képes előidézni az armageddont, és az egyik már nálunk van, akkor mi a bánatért kezdjük el levadászni a többit is? Miért nem lőjük ki az űrbe ezt az egyet, így a másik három maximum levélnehezéknek lenne jó...

Sebaj, ha már egyszer belekezdtünk, lássuk milyen tárgyak is állnak rendelkezésünkre küldetésünk teljesítéséhez: Nyílpuska – remek, többcélú eszköz. Alkalmas az útban lévő őrök kiiktatására, a mászóhorog és kötél célba juttatására, illetve akár ládanyitásra is. Elemlámpa – sötét helyeken keresgélhetünk vele, de gyanútlan középkori balekek ijesztgetésére is remekül megfelel. Kötél – más módon elérhetetlen helyekre juthatunk el segítségével. Gyémántélű kés – többek között ablaknyitásra vagy kisebb kárpitosmunkák elvégzésére alkalmas eszköz. Gázmaszk – hmmm, mi szükség lehet erre a középkorban? (A XIV. századi fogápolási hagyományokat ismerve nélülözhetetlen kellék – a szerk.) Annyit azért elárulnék, nem véletlenül van hősünknél... Nyílpuska lövedék illetve mászóhorog – attól függően, hogy melyikre van szükség, rakhatjuk a nyílpuskába.

A kezelés teljes mértékben a Draculához hasonlóan zajlik. Négyféle dolgot tehetünk a tárgyakkal: Használni – ahol használhatunk valamit, két egymásba illeszkedő fogaskerékké változik a pointer, ha olyasmit választunk ki használatra a nálunk lévő cuccok közül, amit az adott helyen lehet használni, akkor pedig a kiválasztott tárggyá változnak át a fogaskerekek. Megnézni – ezzel vizsgálhatunk meg, illetve olvashatunk el valamit, ami nálunk van (például a kódolt, de általunk megfejtett királyi üzenetet).

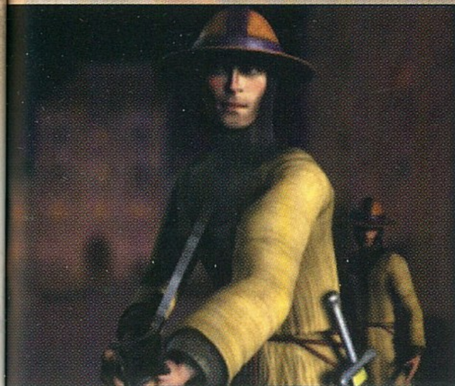


▲ Eh, már megint egy nyavalyás időkapu!



▲ Szellemes társalgás folyik éppen





▲ Ebből azt hiszem LOAD GAME lesz



▲ Fakultatív turistaprogram. Elemlámpát és plasztikbombát hozzon magával!



▲ És még legalább ennyi cucc van a ládámban is!

Kombinálni – ha használni szeretnénk teszem azt a nyílpuskát, kombinálnunk kell vagy a nyílvesszőkkel, vagy a kötéllel és a mászóhoroggal. Szétválasztani – például a nyílpuskát a kötél kilövésére akarjuk használni, akkor előbb ki kell belőle szedni a nyílvesszőket.

Az inventory-ban találhatjuk még meg a Louvre térképét is, ami azért nagyon király, mert ha ezt használjuk, akkor nem kell keresztülmászkálnunk állandóan az összes helyszínen, hanem egyszerűen rábökünk a térképen, és hopp már ott is vagyunk. Igaz, ez a lehetőség csak akkor él, ha már jártunk ott, a kulcscsal és más módon zárt helyekre a tárgyak használatával tudunk először bejutni. Egyes helyeken olyan ládákba fogunk botlani, amelyek az inventorynk kiterjesztéseként funkcionálnak. Ezen ládák olyanok, mint egy Rodolfo-bűvészdoboz: amennyiben bármelyikbe beleteszünk egy tárgyat, ahhoz az összes többi ládában is hozzáférünk – azt mondjuk nem igazán értem miért nem volt egyszerűbb egy nagyobb inventory-t csinálni, az állandó ki-be pakolászás miatt a játékmenet igencsak lelassul. Nézzünk mindig alaposan körül mindenhol, mert akár a legváratlanabb helyeken is találhatunk valami érdekeset. Használjuk ki, hogy a játékban bárhol és bármikor lehet menteni: szükségünk is lesz erre, mert elég a rossz ajtón kilépnünk és rögvest egy alabárd vagy más gyilkoló eszköz kellemetlenebbik végén találjuk magunkat, majd kezdhetjük az aktuális érát elölről. Az őrökkel való konfrontáció elkerülése végett jobb lesz, ha minél előbb beszerzünk egy, az adott kornak megfelelő ruházatot, mert a XXI. századi technonindzsa cucc csak heves "Boszorkány, égessük meg!" – frázisokat csal ki belőlük, majd jön a szomorú Game Over. A kapott információkat mindig jól gondoljuk át, mert elég szűkösen csepegteti a tudást a játék, és azzal a kevés infóval kell boldogulnunk, amink van. A tároló ládákat is vegyük használatba, egy idő után úgysem fog elférni az összes nyavalyás kulcs és egyéb vacak. Ne cipeljünk mindig mindent magunkkal, ahol tárgyakat kell használni, ott úgyis lesz a közelben egy láda (legalábbis általában).

Nem egy egyszerű játék ez. Nehézsége nem is a rejtvények bonyolultságának köszönhető elsősorban, hanem annak, hogy egyáltalán megtaláljuk azokat. Egyrészt nem ártana, ha azokat a helyeket, ahol csinálhatunk valamit, kicsit látványosabban mutatná meg a játék, mert így, ahol nem volt teljesen nyilvánvaló, hogy mi a teendő, ott először csak a helyszínt pásztáztam végig, hogy rátaláljak azokra a pontokra, ahol lehet machinálni valamit. Másrészt, úgy vettem észre, hogy egy helyszínen csak ki és belépéskor frissülnek azok a lehetséges helyek, ahol variálhatunk, így például a könyvtárban: miután beszéltünk a királlyal és megkaptuk az üzenetet, ki kell mennünk a szobából, majd visszalépnünk, hogy hozzáférjünk a lezárt könyvhöz. Ez főleg azért zavaró, mert minden helyszínváltáskor jön a töltögetés, ami némileg vontatottá teszi a játékot – még szerencse, hogy lehet a térképen mozogni, különben ez nagyon zavaró lenne. Az átvezető képsorokra – azon kívül, hogy az ajtónyitódásokat igazán kihagyhatták volna – nem nagyon lehet panasz. Kétségtelenül láttam már szebbeket, de hangulatosak, és kikerekítik az általunk játszott történetet kerek egésszé. A hanghatások, dialógusok igazán remekbe szabottak, de a könnyebb érthetőség kedvéért szövegesen is megjeleníthették volna az elhangzottakat. Maga a játék azonban a felsorolt kisebb hibái ellenére is kiváló darab. Remek kihívást jelent a stílus kedvelőinek.

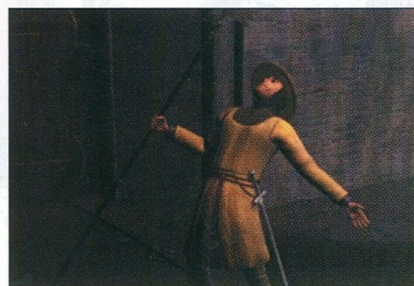
Draco
draco@chello.hu



▲ Nézd már, Lala bátyánk hová dugta a szajrét!



▲ Na ezt is hiába próbálták eldugni...



▲ Doktor úr! Nyilall a bal halántékom!

ÖSSZEFOGLALÓ

Hét évszázadon keresztülnyúló kalandok a Louvre-ban. Picit vontatott, ám remek feladványokkal és érdekes kalandokkal találkozhat a bátor játékos, aki belevág a Sátán kulcsainak megkeresésébe és megsemmisítésébe, ezáltal a földünk megmentésébe. Dracula-rajongóknak pedig különösen alapmű!

POZITÍVUM

- Remek történelmi hangulat
- Jó nehéz

NEGATÍVUM

- Sokat töltöget
- Kicsit barátságtalan a kezelőfelület

GRAFIKA	75 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	82%



BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
Twister Metal Black	01/09	90%
Smuggler's Run	01/08	82%
VCL Motor Mayhem		

VCL MOTOR MAYHEM

A Twisted Metal után kullogva

playstation 2

Típus	Autós akció
Kiadó	Infogrames
	www.beyondgames.com
Fejlesztő	Beyond Games
Megjelenés	2001. június 19. (NTSC)

Az autós akciójátékok manapság második fénykorukat érik: PS2-re a most tárgyalt Motor Mayhem előtt egy hónappal jelent meg a műfajalapító Twisted Metal ötödik része (vagyis a Black), Xboxra készül a Cel Damage és még a trendekre általában fittyet hányó Nintendo is majdnem kapott egyet az azóta már törölt Car Combat "személyében". Ha egy játékkategóriában sok hasonló játék jelenik meg, természetesen azt is jelenti, hogy erőteljesebb a verseny, mindenkinek fel kell tudnia mutatni valami olyasmit, amit máshol nem találunk meg. No persze csak akkor, ha sikereket is szeretne aratni.

A Motor Mayhem ez utóbbi kívánságnak, az egyediségnek meglehetősen kevéssé tud eleget tenni. Maga az akció már rövidtávon (legkésőbb egy óra múlva) unalomba fullad, legyen szó a karriermódok bármelyikéről (Eliminator – az győz, aki legutoljára életben marad; Deathmach – a szokásos, egy meghatározott frag-számig folyik az öldöklés, itt természetesen újjáéledünk minden halál után; Endurance – bizonyos számú élettel kell minél több ellenfelet kicsinálnunk). A három alapvető mód között egyébként nincs lényeges különbség, ugyanazokon a pályákon zajlanak, ugyanazokat a fegyvereket használhatjuk, és ugyanazok ellen kell harcolnunk. A játékmenet alapjaiban nagyon hasonló a Twisted Metal Blackéhez: fel kell vennünk az újratermelődő fegyvereket, és azok segítségével likvidálni minél több versenyzőt. A fegyverek meglehetősen átlagosak, van ilyen rakéta, olyan akna, rózsaszín lövedék, kék lövedék, zöld lövedék, és van egy igen poénos eresztés, a mininuke névre hallgató kicsiny atomtöltet, ami nevéhez egyáltalán nem hűen maxi rombolást okoz.

A Twisted Metal Blackben (tesztjét az előző számunkban olvashattátok) a viadalok hatalmas pályákon zajlottak, rengeteg rombolnivalóval, szabadon pusztítható civilekkel, mindezt hihetetlenül gyors képfrissítés mellett, morbid sztorival és karakterekkel megspékelve. (Vári Zoli róla zengett tirádáit maximum SakmaN SoF-himnuszai voltak képesek eddig túlharsogni...) Ezekből mindössze a rombolnivalókat találjuk meg a Motor Mayhemben. A pályák meglehetősen kicsik, még azok is, amiket a program a "nagy" jelzővel illet. A játék történetét (már ha azt történetnek vesszük, hogy a jövőben sporttá vált az autók csatája, ebben kell résztvennünk a nyolc versenyző egyikeként) nem is lehet mérni a TMB éjfekete humorral és megfelelő mennyiségű groteszk vonással ellátott sztorijához. Ugyan karrier-módban az egyes pályák között mindig kapunk pár sort, hogy a közönség hogyan reagál menetelésünkre (elárulom: egyre lelkesebbek), de a választható alakok teljesen megjegyezhetetlenek, nehéz lesz, amíg találunk magunknak egy szimpatikusat (bár az igaz, hogy a "szimpatikus" egy olyan jelző, amivel a TMB karaktereit nehezen lehetne illetni).

A grafikát kétfelől is megítélhetjük. Egyfelől mondhatjuk rá, hogy igen jól eltalált designnal rendelkezik, az egyes járművek csodálatosan vannak kidolgozva, fénylenek, csillognak, a pályák kellőképpen különböznek egymástól, rengeteg titkos helyszínt nyithatunk meg rajtuk a kaotikus lövöldözéssel. Másik oldalról megközelítve a dolgot viszont el kell mondanunk, hogy az Infogrames közlése ellenére a játék közel sem folyamatosan 60 fps-sel száguld, rengetegszer lelassul, különösen akkor, ha éppen valami nagyobb robbanás történik a képernyőn (a stílusból fakadóan ez egyáltalán nem ritka esemény), vagy ha szembetaláljuk magunkat egy kivetítővel, ahol éppen minket mutatnak. Ezt ráadásul az általában gyorsabb NTSC-verzióban tapasztaltuk – kíváncsian várjuk, hogy az európai változat miként fog szerepelni ebből a szempontból. A hanghatások kritikán aluliak, az ütközések hangjai például egyáltalán nem illenek a futurisztikus autókhoz, olyanok, mintha a járművek műanyagból lennének. Érdekes, hogy míg a harcok alatt a cég muzsikusai által komponált gyengécske techno zenéket hallgathatunk, addig a menük között egy Methods of Mayhem- és egy Crystal Method-számot hallgathatunk, igazán licencelhettek volna még pár ilyen igényesebb számot.

Grath
grath@mail.datanet.hu

▲ Érdekes dolgok történnek, ha felrobbantjuk ezt a repülőt...

▲ Ugyan sokat nem látni a pályából, viszont annál többet a menyecskéből

ÖSSZEFOGLALÓ

A tényleg fantasztikus design (ebben belefoglaltatik minden, a menürendszertől kezdve a kocsik grafikájáig) nem tudja megmenteni a Motor Mayhemet, köszönhetően azoknak a negatívumoknak, hogy a szép grafika ára a szaggatás, az igen nehezen megszokható irányítás, és a játék semmi olyan többletet nem tartalmaz, amitől bárkinek is hosszú ideig tartó szórakozást biztosíthatna. A Motor Mayhem legnagyobb hibája az, hogy majd' egy hónappal a Twisted Metal Black után jelent meg, s ez tulajdonképpen már önmagában is megpecsételte a sorsát, főként így, hogy a vetélytársat semmilyen szempontból nem tudja felülmúlni.

POZITÍVUM

- Jól kidolgozott gépek
- Eszméletlen design

NEGATÍVUM

- Sokszor szaggat
- Bonyolult irányítás

GRAFIKA	84 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	75%

2 ntsc

playstation 2

Típus	Ügyességi
Kiadó	Empire
	www.kurikurimix.com
Fejlesztő	From Software
Megjelenés	2001. május 4. (PAL)

KURI KURI MIX

A Nyulak Szigete mégsem a Dunán van

Vajon hogyan kerül egy nyúl fejére egy virágcserép, avagy hogy kerül ugyanoda egy esernyő? Ezekre a fogós kérdésekre ugyan még a Kuri Kuri Mix hivatalos weboldalain sem találni választ, de talán nem is fontos, elvégre a játék Japánból érkezett, és ott tudvalevőleg nem minden ember normális - miért lennének kivételek pont a játéktervezők? A lényeg az, hogy két ilyen extravagáns külsejű nyúl szerepét vehetjük át, akik egy igen fontos küldetéssel lesznek megbízva. Történik ugyanis, hogy a nyulak klánja a Hold-ünnepélyre készül, s ezt ugyebár Hold nélkül elég nehéz megtartani. Márpedig a Hold csak nem kerül elő. Chestnut és Cream - ők lennének a hőseink - már éppen indulnak haza, amikor egy kakas személyében hírnök érkezik, s kiderül, hogy egy titokzatos szigeten kell a Hold nyomát keresni. Amint a kakas végez a mondandójával, nyulaink már ott is találják magukat...

Ahogy a csokireklámnak is bevált szállóige mondja: "Ne ítélj elsőre!" A Kuri Kuri Mix dobozának fedelét mintha egy 8 éves gyerek rajzolta volna, s hasonló benyomást kelthetnek a tok hátulján látható screenshotok, pedig hát a gyerekes külső egy semmihez sem hasonlítható ügyességi játékot takar, mely meglátásom szerint nem éppen a legfiatalabb játékosoknak készült.

A játék attól különleges, hogy Chestnut és Cream nem tud meglenni egymás nélkül. Olyan utakon kell végigmenniük, melyeken összjáték nélkül egy tapodtat sem tudnának előrehaladni. Valószínűleg egy játék sem használta még ki annyira a Dual Shock irányító két analóg karját, mint a Kuri Kuri Mix, hiszen arról van szó, hogy mindkét főhőst nekünk kell irányítanunk EGYSZERRE! Mindig is irigyeltem az olyan fenomén tehetségeket, akik mondjuk mindkét kezükkel egyszerre tudnak írni (netán tükrözötten is, miközben magyar népdalokat énekelnek): hát most magunk is hasonló képességekre tehetünk szert.



▲ Chestnut vérét (vagyis az idejét) egy szúnyog szívja

A két nyúlnak mindig egyazon útvonalon kell végigmennie, de mindegyik út két térfélre oszlik, s egymás térfelére nem tudnak átmenni. Tudnak viszont egymásnak segíteni, mert ha az egyik térfélen mondjuk van egy kapcsoló, az szinte mindig a másikon működtet valamit. (Ha valahol valami nem világos, a kakast kérdezhetjük.)

Bár a pályákon különböző vadállatok is fenik ránk a fogukat, a legfőbb ellenségünk az időlimit. Ha sérülünk, az is időt vesz el, de ha lebzselünk, az is. Utóbbi különösen kellemetlen: ha ugyanis sokáig nem teszünk semmit, egy speciális ellenség jön a levegőből, akit jóval nehezebb agyontaposni, mint a többieket, s ha ránk akaszkodik, jó sok időt elszív.

Konkrét példának íme az egyik pálya leírása a Vízi világból, mely egyébként csak az egyik világ a hétből. Elstartolunk, s néhány vízen lebegő hordón átugrálva egy katapulthoz érkezünk. A katapult karjára ugorva Cream egy dinnyét lő át Chestnut térfelére, ami a vízben landol, s azonnal felkelti egy éhes víziló figyelmét. Chestnuttal a víziló hátán úszkálhatunk tovább, de csak azután, hogy felnyitottuk az utat keresztező rácsot, aminek a gombja megint csak Cream oldalán található. Néhány mérges kígyó eltaposása után egy hatalmas hordót kell odahúznunk Chestnutnak, aminek a horgonyos vontatókötelét ismét Creammel kell megragadnunk, majd mindezek után Chestnuttal a hordó tetején rohanva át kell "gurulnunk" egy jókora vizes szakaszon. Mindjárt utána Chestnut végre viszonozza a sok segítséget, hiszen ekkor meg neki kell áthúznia Cream tutaját...

Egy világ négy ilyen pályából tevődik össze, illetve ötödikként mindenhol megküzdhetünk valami rettenetesen gonosz lénnyel, mint mondjuk Jean-Paullal. No nem a Belmondóval, hanem az óriás totemmel, akit speciel egy jókora kalapáccsal kell szelvényeire bontanunk. Általában a főgonoszoknál is sokat számít a csapatmunka - teszem azt: az egyik nyúl játssza a csali szerepét.

Mindegyik világban az alapvető cél az, hogy eljussunk a végükre, de ezenkívül mindenhol felkutatható két-két ún. ajándék, továbbá mindegyik pályáról egy-egy



▲ A szivattyú pumpálása némi ritmusérzéket kíván

puzzle darab is. A megfelelő képeket összerakva világonként egy új karaktert nyithatunk meg, mely a VS. módban lesz választható - ugyanis a Story mód nem az egyetlen üzemmód: a VS módban egymás csépelésével és csillag/holdgyűjtögetéssel tarkított futóversenyeket rendezhetünk akár négyen is! A pályák itt elég egyszerűek, viszont mindenféle extrákat (kalapácsot, gyorsítót, stb.) felvehetünk. Az nyer, aki több pontot gyűjt. Egyébiránt a Story módot is lehet ketten játszani: mondani sem kell, hogy úgy nagyságrendileg könnyebb is a játék - nincs szükség különleges képességekre.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

ÖSSZEFOGLALÓ

Bár a Kuri Kuri Mix úgymond cuki játék - aranyos a grafika, a zenék és a hangok is mesébe illők -, mindenekelőtt egy egyedi darab, s ez manapság csak kevés játékról mondható el. Újfajta játékélményt ígér, méghozzá - a látszat ellenére - nem csak a legfiatalabbaknak, hanem minden korosztálynak.

POZITÍVUM

- Csapatmunkát igénylő játékmenet
- Ügyesen kitalált feladatok
- Aranyos figurák

NEGATÍVUM

- Még ketten játszva sem gyerekjáték
- Néha nehéz megtalálni, melyik irányból lehet használni a tárgyakat

GRAFIKA	75 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	80 %



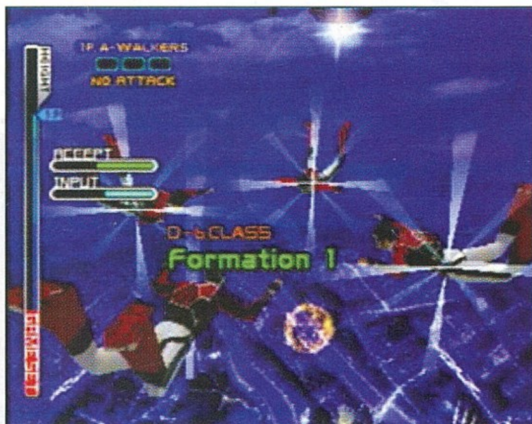
SKY DIVING EXTREME

A zuhanás szépségei

playstation	
Típus	Extrém sport
Kiadó	Natsume
	www.natsume.com
Fejlesztő	Banpresto/Metro
Megjelenés	2001. augusztus 15. (NTSC)

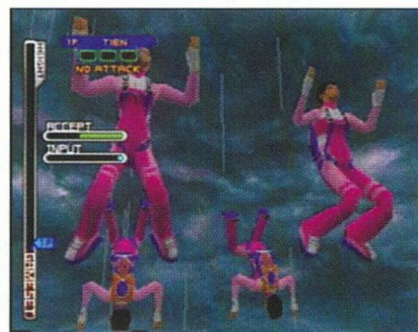
Amikor a szerkesztőségbe megérkezett ez a program, a címe alapján egyből a kezembe nyomták: Itt van egy újabb extrém őrület, ez pont neked való! Mit tehet ilyenkor a gyanútlan tesztelő, boldogan rohan a friss programmal az első Playstation felé, hogy azonnal nekiláthasson az újabb kihívásoknak.

Állandó jellegű tettestársammal behelyeztük a CD-t gépbe, majd lélegzetvisszafojtva figyeltük a bevezető képsorokat, mely a sportág legszebb pillanatait hivatott bemutatni – igaz, csak renderelt formában. Az intro után a szokásosnak nevezhető főmenü következett, ahol az egyszeri verseny, a bajnokság, a gyakorlás és a beállítási lehetőségek vártak ránk. A szükséges beállítások elvégzése után már nem maradt más hátra, minthogy végrehajtsuk életünk első légi mutatványait, s begyűjtsük a babérokat – gondolhatnánk. A repülőből történő kiugrásnál még semmi furcsa nem tűnik fel, hacsak az nem, hogy egy egész csapat is jön velünk. (Persze egyesekben már ekkor felmerülhet a kérdés, hogy hogyan fogunk mi egy egész csapatot irányítani, vagy hogyan fogunk velük együtt mozogni, de ezek csak egy villanásnyira suhannak át az agyunkon). A startjel megadása után veszettül nyomkodni kezdjük az irányítót, de hasztalan, emberünk nem engedelmeskedik, megy a saját feje után lefelé. Ám ekkor hirtelen megjelenik a képernyőn az irányító egyik része, s rajta egy, a gombok között mutató nyíl. Továbbra is értetlenül bámuljuk a jelenséget, de hamarosan világossá válik, hogy bizony a siker eléréséhez nem a már jól megszokott sémákat kell követnünk, hanem jobb lesz, ha a gép utasításainak megfelelően cselekszünk, különben karrierünk gyorsan véget (jelen esetben stílszerűen: földet) ér.



▲ Én vagyok a fény az éjszakában!

A játék során az előre megadott kombinációkat kell adott idő alatt benyomkodnunk (honnan hová mutat a nyíl a gombok között, milyen sorrendben érinti azokat, és kontrollerünk melyik oldalán kell végrehajtani a műveletet). Amennyiben ez nem sikerülne, akkor az R1 nyomkodásával térhetünk vissza az alapformációhoz, s kezdhetjük elölről az egészet. A kombinációk egyre nehezednek, s olykor már három-négy mozgássort is el kell végeznünk. A verseny során az ellenfél csapata sem tétlenkedik, velünk párhuzamban hajtják végre a különféle mutatványokat, s a két csapat közül az veszít, amelyik előbb eléri az ernyőnyitási magasságot (a kép szélén egy csík jelzi a két csapat jelenlegi magasságát). A rontott mutatványok következményeként tetemesebb mértékű magasságot veszítünk, így nem árt törekedni a sikeres végrehajtásukra. Mindezek mellett van egy másik lehetőségünk is a siker elérésére, jobban mondva a másik csapat hátráltatására: ha feltöltöttük az attack csíkunkat, a "támadás" használatával (L1) az ellenfél csapatának egy, az átlagosnál jóval nehezebb, összetettebb trükköt kell kivitelezni ahhoz, hogy folytathassa saját kombinációit. Támadásunk három különböző szintű lehet, elrontásuk pedig ugyanúgy magasságvesztéssel jár, akárcsak a gyakorlatoké.



▲ Marionett bábuk harca

A program grafikáját tekintve nem tartozik a leglátványosabbak közé, ugyanakkor hiányosságai leginkább csak a külső szemlélőnek tűnhetnek fel, hiszen a játékos túlzottan el lesz foglalva a soron következő gombkombináció helyes bevitelével, mintsem a látvánnyal. A játékban szereplő helyszínek változatosak, megtalálható közöttük az esős dzsungel éppúgy, mint az éjszaka fényárban úszó nagyváros. A versenyzők kidolgozottsága ugyan nem a legtökéletesebb, de bőven az elfogadható határ felett mozog.



A játék hangjai sajnos elég szegényesek, bár nem igazán lehetett volna plusz hangokat hozzáadni (lévén pár ezer méter magasságban nincs különösebben nagy kakofónia, leszámítva persze a szél fütyülését), szerencsére azonban a zenék kárpótolnak minket a hangok hiányosságaiért.

Az Skydiving Extreme igencsak ambivalens érzéseket kelt az emberben, hiszen egyszerre sportjáték és egy bugyuta "táncprogram" keveréke. Talán ha csak az egyikhez tartozna, akkor egyszerűbb lenne a helyzetünk az értékelés szempontjából, mindenesetre érdekes próbálkozás.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Ha lökdösöl, nem fog sikerülni!

ÖSSZEFOGLALÓ

Az Skydiving Extreme egy tökéletes példája a "ne a név alapján válasszunk játékot" frázisnak, hiszen ezzel a módszerrel ennél a programnál igencsak felsülhet a tisztelt vásárló. A program ugyanakkor érdekesen ötvözi az extrém sportokat és a táncolós, zenélős (ritmusra gombnyomkodós) műfajokat. Már csak azt kell eldönteni, hogy a készítők kivel melyik stílust szerették volna megkedveltetni.

POZITÍVUM

- Változatos pályák
- Hangulatos zenei témák

NEGATÍVUM

- Megtévesztő cím
- Furcsa ötlet a játéktípusok vegyítése

GRAFIKA	70 %
HANG	69 %
ÉRTÉK	64%






dreamcast

Típus	Lövöldözős akció
Kiadó	Sammy Entertainment
Fejlesztő	Ecole
Megjelenés	2001. augusztus 8. (NTSC)

DEATH CRIMSON OX

Talán még üvegekre lőni is izgalmasabb

Őszintén szólva utálom az olyan játékokat, amelyek nem rendelkeznek semmilyen háttértsztorival. Mégis: a Death Crimson OX esetében nem hiányoltam volna, ha elhagyják a forgatókönyvíró munkásságát, és nem csak azért, mert egy egyszerű fénypisztolyos játéknál ez nem egy alapkövetelmény. Azt hiszem mindjárt érthetővé válik az álláspontom, ha elmesélem a dolgot:

Saronika, a kisváros szinte teljesen elpusztul, amikor a titokzatos SMO nevű szervezet szörnyetegei, élükön a gonosz Zaza admirálissal, ostrom alá veszik. Két főhősünk az ellenállás utolsó reménye: egy Kou nevű fickót és egy Yuri nevű lánykát irányíthatunk majd; utóbbinak az anyját rabolták el, s ezért száll szembe a szörnyekkel, míg társa érdekes módon egy megtért rosszfiú, akinek elege lett a pusztításból. S hogy miért pont ők ketten alkalmasak a veszélyes feladatra? Hát mert náluk van a varázslatos erejű, ősi fegyver, a Crimson, ami az ún. subliminer szörnyek ellen az egyetlen hatásos fegyver...

Nos ez idáig csupán egy bugyuta történet lenne, de az a baj, hogy még folytatják is. Az ember megragadja a fénypisztolyt, irtaná a rusnya szörnyetegeket, de lépten-nyomon megszakad a játék, és ezt az ostoba szappanoperát kell bámulnunk. Nem elég az idétlen történet, még a rendezése is nevetséges. A kamerarákozelítések nagyon merevek, s hasonlóképp természetellenesek az arcok és a karakterek.

Na de hagyjuk a körítést, mert a játék azért valamivel több izgalmat okoz. (Tegyük hozzá: nem sokkal.)

A Death Crimson OX egy teljesen hagyományos, Virtua Cop/House of the Dead sablonra épülő lövöldözős anyag, közepest alig elérő technikai színvonalon. A szabályok tehát a régiek: irtani a szörnyeket, de közben megkímélni a város ártatlan lakóinak testi épségét, akiknek a lelövése ugyanúgy életvesztéssel jár, mintha lelőnének, illetve lekaszabolnának minket. A szörnyek különféle mutációk formájában jelennek meg. Az átlagos, emberszabású rusnyaságokon kívül vannak például hatalmas bogarak, hernyók, és így tovább – ám sajnos egyik sem túl rémisztő. Az egyszerű "közkatonák" nem túl kemény ellenfelek, lévén minden lövéshez vagy csapáshoz alaposan nekikészülnek, a szintek végén viszont kicsit már más a helyzet: különlegesen erős és megtermett főellenségek állják az utunkat, akiknek csak pillanatokra mutatkozik meg a gyenge pontjuk – mindig amikor épp lecsapni készülnek. Némi gyakorlással azonban ezek sem jelentenek problémát.

A sok Virtua Copos hagyományhoz hozzátartozik az a vonás is, hogy felvehetünk extra cuccokat: pontokat, életeket, géppisztolyt. Az extra fegyverhez természetesen elég szűken mérik a muníciót, de legalább nincs az, hogy halálozáskor elveszítjük az eszközt – csak continue felhasználásánál kell búcsút mondanunk neki, meg persze akkor, ha kifogy a tár. (Egyébként elég furcsa, hogy a géppisztolyok virág alakban jelennek meg a terepen...) De nem is biztos hogy igénybe vesszük a dolgot, mert a valami hihetetlenül gagyi módon a géppisztoly csak azután lő, hogy nyomva tartottuk egy darabig a ravaszt, mely idő alatt csak bámulhatjuk, amint letámadnak minket...

Mindösszesen hat pályát tisztíthatunk meg a szörnyektől, s ha épp nem a sztori módban játszunk, ezeket a Mission üzemmóddal külön-külön is elindíthatjuk. Érdekes lehetőség a Bullet mód, aminél a lőszerrel való takarékosság az elsődleges szempont: a mellé puffogtatott skulók helyett nem kapunk újat, s akkor van vége a játéknak, ha teljesen elfogy a muníció.

Hát kérem ennyi a játék, nem több. Bár sajnos elég kevés a fénypisztolyos játék, a Death Crimson OX mind a játékmenetében, mind hangulatában annyira elmarad a House of the Dead 2-től vagy a nem is olyan rég megjelent Confidential Missiontól, hogy még a stílus nagy rajongóinak sem ajánlanánk. Nincsenek választható útvonalak, nincsenek érdekesebb helyszínek, a történet pedig teljesen kaotikus – egy pályán például arabusokat kell gyilkolnunk, máshol meg csontvázak karatéznak. Egész egyszerűen értelmetlen és unalmas az egész játék, ráadásul ha van automata tűz a fegyverünkön, fél óra alatt végigvihetjük.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



▲ Mit akar itt ez a két kriptaszökevény?



▲ Méretes egy kard – de mégsem pisztoly...



▲ Te nem a House of the Dead 2-ből tévedtél ide?

ÖSSZEFOGLALÓ

Hát bizony láthattunk már jobb fénypisztolyos játékot Dreamcaston. Egész pontosan csak jobbat láthattunk. Ha már mind a House of the Dead, mind a Confidential Mission a könyökünkön jön ki, akkor – és csakis akkor – talán érdemes kipróbálni a Death Crimson OX-et. Bár lehet, hogy még a Virtua Cop 2 meglehetősen gyenge DC átiratát is elé kell helyezni...

POZITÍVUM

- Minthogy ritkán van alkalmunk a fénypisztolyt elővenni, a műfaj minden darabját meg kell becsülni

NEGATÍVUM

- Állandóan megszakad a játékmenet
- Unalmas sztori, béna közjátékok
- Kevés fegyver és pálya

GRAFIKA	68 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	51 %



BARÁTOK KÖZT	PlayTime! teszt	
Tony Hawk's PRO Skater 2	00/01	91%
Dave Mirra Freestyler BMX	00/01	87%
Razor Freestyle Scooter		

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Roller over Beethoven

dreamcast

Típus	Extrém Sport
Kiadó	Crave Entertainment
	www.cravegames.com
Fejlesztő	Shaba Studios
Megjelenés	2001. augusztus 9. (NTSC)

A Razor Freestyle Scooter személyében egy újabb, az extrém sportjátékok kategóriájába tartozó programot üdvözölhetünk. Sokak számára már ismerősen csenghet ez a név, hiszen a Playstationös változatával már találkozhattatok 2001/03-as számunkban.

Ilyen esetekben elsőként a "Mi változott?" kérdés merülhet fel. Erre most viszonylag gyors és egyszerű válasz adható: szinte semmi, maximum a grafika finomodott. A játék még háttértörténettel is rendelkezik, mely igencsak ritka ezen kategóriájú programok között. A bevezetőből megtudhatjuk, hogy a Razor csapat tagjait elrabolta egy hatalmas robot, s a mi feladatunk lesz, hogy a pályák teljesítésével kiszabadítsuk társainkat a fogságból. Háááát... fogalmazzunk úgy, hogy nemigen pályázhat a "legeredetibb ötlet" díjára (jobban belegondolva pedig irtózatos marhaság), de mindegy. A lényeg az, hogy eme cél eléréséhez egy rakás pályán és sok-sok feladaton kell átrollereznünk magunkat. Ezek a feladatok remekül illeszkednek a hasonló kategóriát képviselő programok által lefektetett alapsémákhoz, azaz gyűjtsünk össze x pontot, hajtsunk végre y pontot érő trükköt, grindoljunk z métert, stb. – ergo ezen a téren semmi újat nem találhatunk. A challenge pályákon adott idő alatt, a kerekek összeszedésével tudjuk egyik társunk szabadságát megváltani.

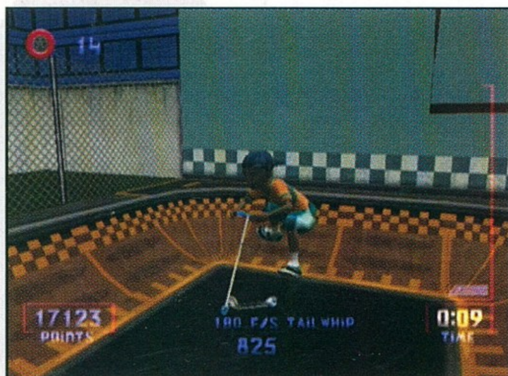
A játék irányítása semmiben sem tér el a már megszokottól, tehát ugyanaz a gombkiosztás, mint pl. a Tony Hawk-ban (A: ugrás, X: test trükk, Y: grind, B: flip trükk), valamint grindolás esetén még egy igen hasznos egyensúly kijelző is megjelenik rolleresünk feje felett. Ezzel még nem is volna semmi probléma, azzal viszont már sokkal inkább, hogy hiába a magas framerate, mégsincs semmi sebességérzetünk. A többi programban egy rámpáról legurulva érezni lehetett a lendületet, itt ennek még csak a jelét sem tapasztalhatjuk, s ez igencsak ront az összhatáson.

A játék grafikai motorjának alapjait a Playstationös Grind Sesssion engine-je szolgáltatta, ami – valljuk be őszintén – már igencsak régi darab, mégha a ráncfelvarrásoknak és a Dreamcastra történő átírásnak köszönhetően nem lehet különösebb panaszunk a megjelenítés színvonalára. (Egyébként a pályák maguk is vizuális felújításon mentek keresztül, így ezek is igazodnak a gép nagyobb teljesítményéhez.) A karakterek mozgása és a végrehajtott trükkök látványosak, remekül kivehető, hogy milyen mozgáskombinációt alkalmaztunk.

A program hanghatásait tekintve néhol bizony elmarad a kívánalmaktól (pl.: csak egyfajta eséshang van), azonban a remek, ámbár nem túl közismert együttesekből álló (pl.: Sick Shift, Sloppy Meat Eaters) zenei felhozatal bőven feledtetni tudja a hiányosságokat.

Mindent összevetve a Razor Freestyle Scooter egy jó játék, de a kategóriájában messze nem a legjobb. A programínségesebb időkben az extrém sport kedvelőinek kötelező (bár ők nagy valószínűséggel egy hétvége alatt végig fogják játszani), rajtuk kívül az ifjabb korosztálynak is ajánlható könnyedebb hangvétele és elég jó grafikája miatt.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ A roller előnye a biciklivel szemben, hogy nem a nyeregre esik az ember



▲ Addig nyújtózkodj, ameddig a rollered ér!



▲ Szárnyakat adunk vágyainak!



▲ De nehéz ez a roller! Ja, hogy rajta állok...

ÖSSZEFOGLALÓ

Legnagyobb sajnálatomra a Razor Freestyle Scooter nem tudott kimagasló teljesítményt felmutatni, minden téren találhatunk nála jobb alkotást, így tiszta szívből inkább csak a fiatalabb korosztálynak ajánlanám, és azoknak, akik még nem játszottak a Tony Hawkról elnevezett programmal. Számukra ideális bevezető lehet az extrém sportjátékok világába.

POZITÍVUM

- Kisebbek számára is élvezhető
- Jó soundtrack

NEGATÍVUM

- Nincs meg a sebesség érzés, ezáltal néha nehézkes az irányítás
- Viszonylag rövid

GRAFIKA	67 %
HANG	70 %
ÉRTÉK	63%

2 ntsc

BARÁTOK KÖZT

	PlayTime! teszt	
DoA 2	01/04	81%
Soul Calibur	-	-
Last Blade 2		

LAST BLADE 2

Régi idők bunyója



dreamcast

Típus	Verekedős
Kiadó	Agetec
	www.agetec.com
Fejlesztő	SNK
Megjelenés	2001. augusztus 8. (NTSC)

A japánok európai szemmel nézve mindig is furcsa embereknek számítottak az élet szinte minden területén, s nincs ez másképp a játékosok tekintetében sem. Nagyon sok játék, mely a szigetországban elsöprő sikert arat, mifelénk semmiféle reakciót nem vált ki az egyszeri emberből (természetesen ez fordítva is igaz), vagy éppenséggel csak egy nagyon kis réteget mozgat meg - az adott stílus megszállottait.

A Last Blade 2 is erre a sorsra jut szerény véleményem szerint. Hiszen grafikai kivitelezésében egy az egyben idézi a régi, játéktermi verekedős játékokat - ez átok és áldás is egyben. Áldás azoknak, akik nem igénylik a divatos 3D-s megoldásokat, s inkább a játékmenetet, a régi hangulatot helyezik előtérbe. A látványos, pergő, a gépet megizzasztó grafikát preferálók körében azonban nem fog sikereket aratni, hiszen - ebben a tekintetben jóval mögötte áll akár a Soul Caliburnak, akár a DoA 2-nek.

A háttértörténet nem tartozik az igazán eredeti sztorik közé: adva van egy térkapu, mely összeköti a mi világunkat az élőholtak birodalmával. A nyitott kaput be kell csukni, különben lesz nagy jajveszékelés, mert elvész a mi életterünk (liberálisok hátrányban...). Eme hír hallatára Japán minden ráérő hőse elindul, hogy lelakatolja ezt a fránya kaput, s elhárítsa a Földet fenyegető nagy veszélyt.

A választható karakterek száma igen impresszív, összesen 16 figura között csemegézhetünk. Mindegyik egy, csak őrá jellemző stílussal rendelkezik, s számos speciális támadással van felruházva, melyek kiismerése nem kis időnkbe kerül majd. A játék az 1600-as évekbeli Japánba repít vissza, a figurák "foglalkozása" meghatározza fegyvereiket is: ninják, szamurájok, szerzetesek szállnak csatába, s a gyengébb nem is jó néhány taggal képviselteti magát.

Az összecsapások menete sok újdonságot nem tartalmaz, két nyert menet után jöhet a következő delikvens. Az ellen aprításához kétfajta ütés és egy rúgás áll rendelkezésünkre, valamint számtalan egyéni ütésmód. Ám vérmérsékletünknek megfelelően, harcosunk kiválasztása után még el kell döntenünk, milyen fajta speciális tulajdonságokat szeretnénk: a Power, a Speed és az EX közül választhatunk. Mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai, melyek a csaták során derülnek ki. Ezek határozzák meg, milyen extra lehetőségekkel rendelkezik a karakterünk. A Power növeli a bevitt találatok sebzését, a Speedet választva hosszabb kombókat és gyorsabb ütéseket kapunk, míg az EX az előző kettő keveréke, megfelelően kiegyensúlyozva.

A képernyő alján látható egy sáv, amely értéke minden betalált ütésünk után növekszik. Ha megtelt, a jobb flippergomb segítségével egy speciális, nagyon erős támadást indíthatunk, mely nagy sebzést okoz - feltéve, hogy nem vágnak ki kupán közben.

Kezdetben nekem kissé kuszának tűnt a csata, sokszor pillanatok alatt levágtak (s fordítva is), néha pedig alig sebeztek az ütések. A gép is igen durván játszik, rengeteg kombót alkalmaz. Ezeket mindenképpen legalább alapszinten el kell sajátítani, mert enélkül nehéz dolgunk lesz a későbbiekben. Ezzel együtt van kihívás a játékban, sokszor vágtam le a kontrollert, hogy aztán újra felvegyem, s ismételten nekimenjek az adott ellenfélnek...

A látvány - mint említettem volt - elég puritán, bár a nagy, színes karakterek és az "élő" háttér javít valamit ezen. Az audio élmény sem felejthetetlen, sőt néha kissé idegesítő, monoton a sok "indulatszó". A zene nem rossz, de erre figyel az ember legkevésbé a pofozkodás alatt. Ha csak a külsőségeket nézzük, nem hiszem, hogy túl sikeres lehet - még a szigetországban sem.

A tapasztalatok tehát vegyesek. Nem lehet lehúzni a játékot, pusztán a grafika miatt, hiszen igen sok rejtett értéke van. Azonban, ha már pofozkodós kedvünkben vagyunk, akkor sokkal inkább DoA vagy SC, hiába a sok lehetőség és a nosztalgikus hangulat.

B-ChromE
b-chrome@freemail.hu



▲ Kellett velem kötözködnöd?



▲ Magasból mindig könnyebb támadni



▲ Kissé felforrósodott a helyzet

ÖSSZEFOGLALÓ

Nem is tudom, milyen nyomokat hagyott bennem a játék. Alapjában véve egy kidolgozott, nagyon jól sikerült program, de az idejétmúlt grafikai megvalósítás miatt nekem csak félig sikerült belopnia magát a szívembe. A stílus fanatikusainak azonban kihagyhatatlan darab, mert minden más tekintetben minőségi munka. A többiek is bátran megnézhetik, s ha nem rettenti el őket a látvány, még sikerülhet is megszeretniük.

POZITÍVUM

- Nagy, színes karakterek, hátterek
- Rengeteg kombó, speciális mozdulat
- A régi idők hangulata

NEGATÍVUM

- 2D-s, elavult grafika
- Sok gyakorlás kell, nélküle csak agyatlan vagdalkozás - kevés sikerrel
- Hosszú távon csak a fanatikusok értékelik

GRAFIKA	68 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	77 %



playstation 2

Típus	Motorverseny
Kiadó	Take 2 Interactive
	www.deibus.com
Fejlesztő	Deibus Studios
Megjelenés	2001. július 13. (NTSC/PAL)

CITY CRISIS

Még szerencse, hogy van Gábriel!

Aki gyanútlanul közelít a City Crisishez, azt valószínűleg nagy meglepetések fogják érni. Még a képek sem nyújtanak sok támpontot, ugyanis a legtöbben egy jó kis lövöldözős programra saccolnának olyan jelenetek láttán, mint amikor egy helikopter repül égő házak között. Kissé minket is meglepett a program, ugyanis a hangsúly sokkal kevésbé helyeződik a pusztításra, sokkal inkább – mondhatni kizárólagosan – humanitárius célokat kell szolgálnunk, mégpedig egy katasztrófák káreseteinek enyhítésére rendszeresített helikopter segítségével.

A játékban mindössze kétféle küldetést kaphatunk, az egyikben (Rescue) különféle tűzesetekhez kell kivonulnunk, és ott a) vízágyúnkkal és vízbombáinkkal semlegesítenünk kell a tűzfészkeket, és b) egy bátor tűzoltót csörlőn leeresztve ki kell mentenünk a sebesülteket. Ezek a küldetések általában tartalmaznak "rejtett" baleseteket is, vagyis olyan helyszíneket, amiket nem jelöl radarunk, itt további sebesülteket vehetünk fel. Vízkészletünkkel egyébként nem érdemes spórolni, ugyanis tömlőnk tartalma egész emberes sebességgel töltődik fel, a felszedett emberek után pedig vízbombákkal jutalmaz minket a program (nyilván a zsebükben hordták ezeket a megmentettek).

A másik típusú küldetésben (Chase) a rendőrségnek kell segédkeznünk, mégpedig különféle ámokfutók (autós, buszos, stb) lekapcsolásában – követnünk kell a gonoszokat, és rajta kell tartanunk reflektorunkat, imígyen jelezve a tettes tartózkodási helyét a yardoknak. Míg az előbbi módban célszerű minél nagyobb gépet választani, hogy ne teljen meg kimentett áldozatokkal percenként a helikopter, az üldözős részeknél részesítsük előnyben a kisebb, ámde gyorsabb masinákat.

Mivel japán játékról van szó, természetes, hogy minden pálya után a program értékeli bemutatónkat A-tól E-ig, sőt extrém esetben S (super) jegyet is kaphatunk. Érdemes minél jobb jegyet szerezni, nemcsak azért, hogy felvághassunk a haverok előtt, hanem azért is, mert ha nem érünk el egy bizonyos szintet (legalább B-s átlagunknak kell lennie), egész egyszerűen nem mehetünk tovább. Ez talán még érthető is lenne, ha valami történet fűzné össze az egyes eseteket, de mivel különálló küldetésekről van szó, ez úgymond övön aluli ütésnek számít. Különösen azért, mert a játék irányítását sikerült igencsak elrontani, és néhány csúnya programhibába is belefuthatunk. Magának a helikopternek az irányításával még nincs is különösebb gond, a két analóg karral viszonylag könnyedén tudjuk terelni a gépet, ám az a szög, amiből figyelhetjük az eseményeket, nagyon rosszul lett kiválasztva. Egész egyszerűen nem tudjuk pontosan megbecsülni az egyes házak magasságát, ezért igen gyakran fordul elő, hogy nagy garral nekigangolunk egy olyan épületnek, amiről azt hisszük, hogy a közelünkbe sem érhet. Ráadásul fordulóknál kicsit későn reagál a kamera, ami ugyancsak sok galibának lesz a forrása.

Az irányításbéli gondokat még ki lehetne heverni – elvégre ha igazán tetszik egy játék, akkor azért abba előbb-utóbb belejövünk – de magukkal a küldetésekkel is gondok vannak, mégpedig az, hogy hamar unalmassá válnak. A tűzoltós küldetéseknél tulajdonképpen csak az variálódik, hogy melyik ház gyullad fel, az üldözőseknél pedig meglehetősen logikátlanul viselkedik a gép (néha az istennek sem hagyja megnyerni a pályát, máskor meg pár másodperc után győzünk).

A grafikával kapcsolatban nem lehet sok pozitívumot elmondani, nem igazán magasodik sokkal a PSX-játékok fölé e tekintetben sem, pedig azért ez talán elvárható lenne. Minden szempontból közepes játék...

Grath
grath@mail.datanet.hu



▲ Szolgálunk és védünk. Meg a házak között repkedünk


▲ Egyem azt a fitos kis orrod!



▲ Van tennivaló bőven – tűz és sebesültek

ÖSSZEFOGLALÓ

A City Crisis sajnos gyorsan unalmassá válik, köszönhetően annak, hogy semmi változatosság nincs benne. Miért nem lehet például néha mentőautót vezetni egy Driver-szerű részben? Vagy miért nem hagyhatjuk el pár küldetésben a várost? Így legfeljebb arra jó a program, hogy legyen egy példa, amivel megcáfolhatjuk azt a tételt (ami különben sem igaz), hogy minden videójáték erőszakra nevel.

POZITÍVUM

- **Konzolon még nem láttunk ilyet**
- **A városok jól vannak kidolgozva**

NEGATÍVUM

- **Igen hamar unalmassá válik**
- **Nagyon rossz a kamera nézőpontja**

GRAFIKA	73 %
HANG	79 %
ÉRTÉK	71 %



MOTOCROSS MANIA

playstation

Típus	Motorverseny
Kiadó	Take 2 Interactive
	www.deibus.com
Fejlesztő	Deibus Studios
Megjelenés	2001. július 13. (NTSC/PAL)

Olcsó motor is benzint fogyaszt

Manapság egyre gyakrabban jelennek meg olcsó kategóriás (budget) játékprogramok PlayStationön. Ez nyilván minőségi hígulást is jelent, hiszen kidolgozottságukat tekintve ezek gyakran messze lemaradnak a teljes áras játékoktól, habár ezen olcsó termékek között is találhatunk elvétve egy-két gyöngyszemet.

A Motocross Mania mindent tartalmaz, amit a "nagyok": megtalálható benne a teljes szezontól kezdve az egyszeri versenyen át a gyakorlásig minden, s ha ez nem lenne elég, akkor mindezt ráadásul három különféle módban is megtehetjük (Motocross, Supercross és Freestyle). Az első kettő között pusztán annyi a különbség, hogy az előbbi a szabad ég alatt, míg az utóbbi egy stadionban zajlik, míg a freestyle módban – minő meglepetés! – különböző trükköket kell kiviteleznünk.

A bajnokságban először csak a 125ccm-es kategória áll rendelkezésünkre, s ha sikeresen vettük az akadályokat, akkor léphetünk csak feljebb a kategóriákban. A versenyeken elért helyezéseinket pontokkal jutalmazza a gép, s egy-egy etap (általában két verseny) lezárásaként az itt elért összesített helyezésünkért egy kis pénzmagot is kapunk, melyből tuningolhatjuk a motorunkat.

A versenyek előtt nem árt bekukkantanunk a garázsba, ahol az adott pályának megfelelően átszabhatjuk motorunk beállításait (pl.: felfüggesztések, fékek, sebességi fokozatok, kerekek keménysége), bár hogy nyerünk-e, avagy nem, nagy valószínűséggel nem ennek lesz köszönhető.

Ez idáig akár olybá is tűnhet, hogy nem létezik ennél jobb motoros program, de ez – legnagyobb bánatunkra – a legkevésbé sem így van. Az irányíthatóság, a közepes, megmegakadozó grafika, a fizika törvényeit szinte semmibe vevő mozgásmodellezés mind-mind hozzájárul a gyengébb besoroláshoz. Ha mindez nem lenne elég, akkor még szembe találjuk magunkat a játék legfrusztrálóbb tulajdonságával, a pályák széleinek sajátos "működésével". Ugyanis a pályát egy milliméterre sem hagyhatjuk el, mindenhonnan visszapattanunk, és ez a derékszögű kanyarok (a pályák kilencven százalékában ilyenek találhatóak) esetén igencsak idegesítő. Igaz, hogy ezt az opciót a pause menüben kikapcsolhatjuk (Free Roaming), azonban ezután a helyzet inkább rosszabbra fordul, mint jobbra. A pályát ebben az esetben ugyan elhagyhatjuk, de ha ezt csak egy picivel is nagyobb mértékben tesszük meg a megengedettnél (értelemszerűen a kanyaroknál bőven kínálkozik ilyen alkalom), akkor máris megjelenik a fejünk felett egy figyelmeztetés, egy időmérő kíséretében. Amennyiben nem érünk vissza időben a pályára (természetesen ott, ahol elhagytuk azt), akkor egy kecses mozdulattal visszahelyez minket oda a gép, és máris azon kapjuk magunkat, hogy úgy lemaradtunk a többiektől, mint az utolsó buszról. Egyszóval mindkét megoldásnak megvannak a maga buktatói.

A program grafikáját és hanghatásait tekintve még akár a középmezőny felső részében is helyet foglalhatna, bár hibák azért itt is akadnak. A versenyzők és motorjaik kidolgozottak, a pályák helyszínei változatosak, nem úgy, mint a felépítésük, ahol igen sok ismétlődő elemet találhatunk. A motorok hangjai a programhoz képest meglepően jóra sikeredtek, már csak az a rejtély maradt, hogy vajon ugratás közben miért némulnak el. A zene az igényesebb rock műfajból került ki, bár csak emiatt nyilván nem fogja senki sem a program szolgáltatásait igénybe venni.

A végnapjait élő PlayStationön lassan egy ilyen minőségű próbálkozás már jónak számít, s ez az igencsak szomorú tény arra késztet, hogy inkább előhalásszuk a nem is oly régmúlt nagyjait, s a már jól ismert tájakon szórjuk a port a mögöttünk haladók szemébe.

LaWMaN
lawman@vogel.hu



▲ Motoron szállni élvezet



▲ Na, csússzá' má' odébb!



▲ Felhúzom a csizmám, s már indulok is

ÖSSZEFOGLALÓ

A piacon rengeteg sokkal jobb, lassan hasonlóan olcsó árkategóriát képviselő (újra kiadott) motorversenyt találhatunk, elég, ha csak a THQ Motocross Champinoshipjére vagy akár az Electronic Arts játékaira gondolunk. Azokat bárkinek nyugodt szívvel merem ajánlani, míg ezt a próbálkozást inkább szép csendben felejtsük is el.

POZITÍVUM

- Hangulatos zene
- Budget kategóriához mérten megfelelő grafika

NEGATÍVUM

- Pocsék irányíthatóság
- Bűnrossz fizikai modell
- Egysíkú pályakonstrukció

GRAFIKA	56 %
HANG	55 %
ÉRTÉK	58 %






VOGEL

s videoeszközök
ap témája:
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
Windows alá —
csakhogy ez az
változat már i
scriptmotor
Magyarítsunk alkalmazásokat! • Magyarítan A.E.
augusztus • 1092 Ft • Elő
magazin
CHNIKA ÉS KOMMUNIKÁCIÓ
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2 · playstation · on
Fókusz
Előfizetési díj
Műszaki Magazin
MM
INFORMATIKAI
PC

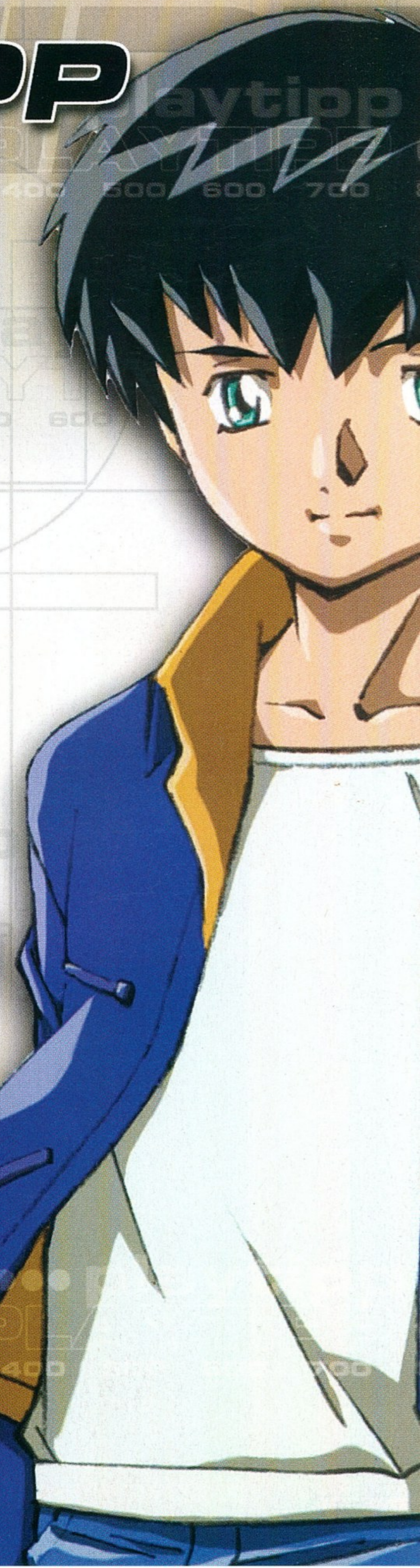
PLAYTIPP

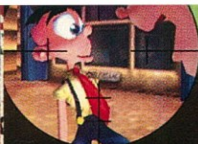


Tartalom









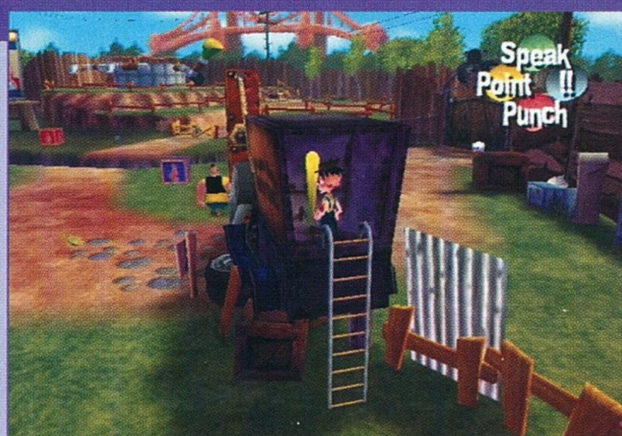
FLOIGAN BROS.

Moigle Floigan valamilyen meglepetést készít a fivérének, de nem hajlandó elárulni, mi is az. Szép kis meglepetés: a hozzávalókat nekünk kell összeszednünk. Szó se róla, a hevenyészett lista alapján meg nem lehet mondani, mi fog kisülni a dologból, így hát aki kíváncsi a dologra, az kénytelen végigmenni az alábbi megpróbáltatásokon.

1. Első alkatrész – A csomag

Az első alkatrész megszerzése még igencsak egyszerű feladat. Moigle postán rendelt valamilyen szerkentyűket, s ezt szóvá is teszi - közli, hogy szeretné szemügyre venni a postaládánk tartalmát. A postaláda a házzal szemközt nyíló kis elkerített résznél van. A kerítésnél egy fura ajtónyitó szerkezetre figyelhetünk fel,





amihez oldalról vezet fel egy létra. Másszunk fel, és a kapcsolóval nyissunk utat Moigle-nak. A postaládából a csomagot kiráncigálhatjuk mi is, de az öcskös maga is veszi a fáradságot - a lényeg, hogy a küldemény maga az első alkatrész, s ennek előkerülését Moigle öt ponttal írja a számlánkra. A továbbiakban mellesleg minden megtalált darabért ennyit kapunk.

2. A baseballmeccs

A második összetevő már sokkal jobban el van rejtve. Először is át kéne kelnünk a patakon. Ehhez sértegessük Moiglet egy darabig: hamar eltörik a mécses. Amint elkezd bömbölni, a vízpart mellől eltűnik egy láda, s alóla egy platform kerül elő, amire álljunk rá. Ezzel Moigle-t a patak mellé csaljuk, s a könnyei kisebb áradást okoznak. Az így felemelkedett hídon keresztül Moigle veteményes kertjéhez tudunk menni - vagy legalábbis tudnánk, ha nem lenne zárva a kertkapu. A kulcs szerencsére nincs túlságosan elrejtve: még Moigle is felfedezi a magasban, az óriásplakát aljánál. Létránk nincs, viszont van a közelben egy láda, rajta dühös Moigle portréval. Húzzunk be néhányat a kisöcsénk gyomrába, s nyomban előkerül a láda alól egy platform, aminek álljunk a tetejére. Hagyjuk, hogy Moigle megragadja a grabancunkat, merthogy a fájdalmas élménynek végül van annyi haszna, hogy a kulcs mellett landolunk. (Amennyiben körbearaszolunk a tábla túloldalához, ott egy plusz almára is lelünk.)





3. Moigle, a szotyi őstermelő

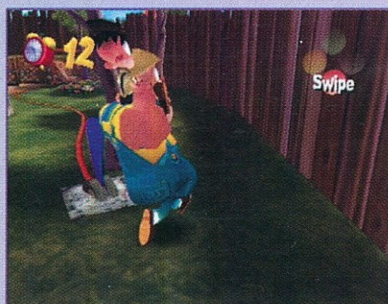
A "baseballmeccs" után akkor nyissuk ki a kaput, és haladjunk tovább. A veteményesbe érkezve rögtön láthatjuk, hogy Moigle földje egyelőre parlagon hever. Mutassunk rá (vagy várjuk meg, amíg az öcskös javasolja a bevetését), s ajánljuk fel a segítségünket a szarkák távoltartásához. Moigle gyorsan átvedlik csini kertészszerkójába, és kezdetét veszi a munka.





Moigle szép komótosan ültetgeti el a napraforgómagokat, úgyhogy bőven lesz tennivalónk, mert a tolvaj madarak természetesen mind azonnal odasereglenek. Noha a közeledtünkre nyomban odébbállnak, hatásosabb, ha rájuk vetődünk. A dologgal akkor végzünk, amikor minden lyukba mag került - vagy ha netán túl sok magot lopkodnak el a madarak. Az ültetéssel azonban még nem fejeztük be a földművelést: öntözni is kéne.

4. Egy kis vidámságot!



Az öntöző szivattyúhoz egy időzítővel nyíló kapu vezet, de a kapcsolójától sajnos nem tudunk időben eljutni hozzá: mindig bezáródik az orrunk előtt. Moigle azonban gyorsabban fut nálunk! Hogy hasznosítsuk ezt a tudományát, azt kell elérnünk, hogy átlagon felül vidám legyen. Elméletileg a sikeres vetés után eleve ilyen állapotba kerül, de minthogy eme hangulata nagyon ideiglenes, nem árt megtanulnunk, hogyan kell felvidítanunk. A testvéri ölelés is sokszor hatásos, de ha az nem használ, akkor a "hasán keresztül" lehet Moiglet a legjobban megörvendeztetni. A patak mellett el szoktak ejteni a szarkák egy-egy cukrot: azt vehetjük fel, és ajánlhatjuk fel a fivérünknek - sokszor egyébként magától is megtalálja. Moigle felhőtlen boldogságát rögtön jelzi, hogy a kert melletti láda eltűnik, s egy újabb platformra állhatunk rá. Ha pedig így teszünk, az öcskös nagy vidáman a nyakába kap minket, s onnantól csak annyi a feladat, hogy nekiszaladjunk az említett kapcsolónak, majd a legrövidebb úton a kapuhoz igyekezzünk...

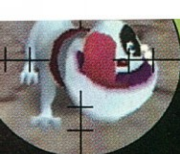


5. Második alkatrész – A kéményfedő



Az öntöző szivattyú elromlott, s ezért meg kell javítani. Csak Moigle ért hozzá, de ha netán kihagytuk az ültetést, nem fog segíteni. A javítás ismét két embert kívánó feladat. Fel kell másznunk a tartály tetejére, s Moigle utasításai szerint meg kell nyitnunk a különböző színű csapokat a csövek végén. A csövekről könnyű leesni, minek folyományaként mászhatunk fel újra - ez pedig meglehetősen kellemetlen, lévén a munkához csak kevés idő áll a rendelkezésünkre. Amennyiben végül sikerrel járunk, a napraforgók között előbújt gyom - amelyik különösen nagyra nőtt - valamit elpotytyant a szirmai közül. Pont azt, amire Moiglenak szüksége van: egy kéményfedőt.





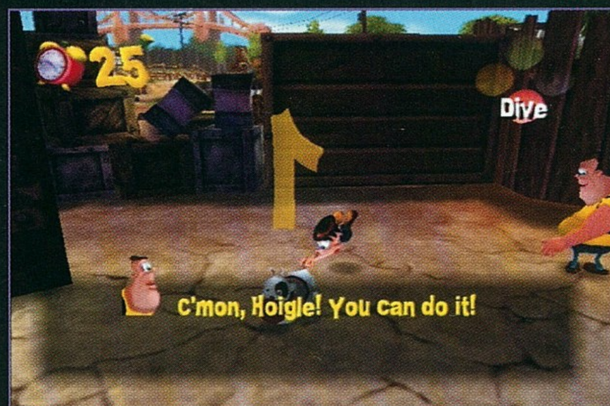
6. Kakukktojás ajándékba



Hőseink békés életét egy sötét alak, Báró Malodorous zavarja meg. Léghajón érkezik a telekspekuláns, akinek a Floigan roncstelepre fáj a foga. Egy galád diverzáns akcióba kezd, s egy aranyos kiscicát hajít ki a hajójából, aki azonban a látszat ellenére korántsem olyan aranyos, mint amilyennek mutatja magát. Hőseink házának a tetején landol, s úgy tesz, mint aki nem tud lemászni. Moigle azonnal megsajnálja, s felküld minket. A feljutáshoz a ház melletti platformot kell használnunk. Oda kell állítanunk Moiglet, majd folyamatosan futni kell körülötte. A fivérünk így egy idő után elszédül, s miután eldőlt, a pocakját ugródeszkának használhatjuk. (Bár miután magához tér, ezt határozottan zokon veszi.) Ugráljunk rajta, s midőn elértük a megfelelő magasságot, szökkenjünk fel a tetőre. Lám a macska a segítségünk nélkül is le tud jutni, hiszen amint közeledünk feléje, leugrik Moigle-hoz - úgy tűnik, őt jobban kedveli. (Ha viszont már fenn vagyunk, felvehetjük a tetőről a két almát, melyek közül a másodikhoz a körbefutó szegélyen át meg kell kerülni a házat.)



7. Harmadik alkatrész – A motor



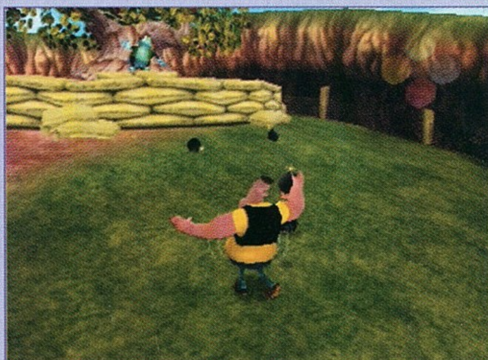
A kis incidens után folytassuk a "kutatásainkat". Minthogy most már tudjuk, hogyan lehet kijátszani az időzített kapcsolókat, az udvar másik felén is a fent leírt módszerrel járjunk el, s nyissuk ki a kaput Spitz rezidenciája felé. Moigle kedvenc kutyájánál egy újabb mini játékban vehetünk részt: itt következik a Spitz Rodeo. A rodeó szabályai kézenfekvőek: a kutya farkába csimpaszkodva meg kell fékeznünk a megvadult jószágot. Háromszor kell utána vetődnünk, míg végül sikerül megállítanunk. A kutyaól mellett ezután Spitz ásni kezd, s a föld alól egy újabb alkatrész kerül elő.



8. Negyedik alkatrész – A propeller

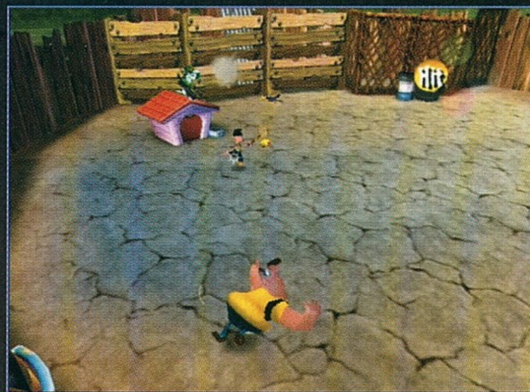


Amint befészkelte magát - vagyis némi idő elteltével - az "édes kiscica" akcióba kezd, és suttyomban leadja a drótot a léghajóra, miszerint jöhet az erősítés. Egy macskatársa érkezik, aki azonban már látszólag sem aranyos. Az almafa tövében buzgón beássa magát, s a homokzsákjai mögül bombákat hajigál. Minő véletlen: a soron következő alkatrész az egyik homokzsákban rejtőzik. Rohamozzuk hát meg az állást, és végezzünk a behatolóval. Mutassunk rá a kellemetlenkedő fickóra, s ezzel kérjük meg Moigle-t, hogy segítsen eltakarítani. A feladat annyi, hogy visszadobáljuk a macska bombáit. (Addig is visszahajigálhatjuk neki, ameddig nem mutattunk rá, de úgy nem jelenik meg a számláló, ami nyilvántartja az életeket - ergo a végtelenségig hajigálózhatunk.) Elég nehéz pont a macska mellé pottyantani a robbanóanyagot, de szerencsére Moigle sokkal jobb bombavető nálunk. Célszerű tehát neki adogatni a muníciót. Kemény küzdelemre lehet számítani, lévén - mint az köztudott - a macskáknak kilenc életük van. Moigle-nak ellenben csak háromszor kell felrobbannia, hogy megunja a bombázást… Ebből következően a legfontosabb az, hogy ügyeljünk a testvérünk testi épségére. A bombák villogni kezdenek, amikor már majdnem leégett rajtuk a kanóc: ezeket tehát lehetőleg hajítsuk el mi magunk, s ne hagyjuk, hogy a fivérünk felvegye. Moigle-t csak a frissen kihajított bombákhoz engedjük, illetve ilyeneket adjunk a kezébe. Ahogy fogyatkoznak a macska életei, úgy egyre rövidebb kanóccal látja el a bombákat, vagyis a csata egyre keményebbé válik…





9. Csöbörből vödörbe



A veszteségek ellenére az ellenség még nem adja fel: hamarosan újabb macska érkezik ejtőernyőn. A behatoló ezúttal Spitz területét foglalja el, s a szerencsétlen ebet egy ketrecbe zárja. Ez is egy veszélyes fickó: a pisztolyát nyilván Rugóláb Seriftől csórta el. Az intelligens töltények elszántan követik a célpontot, s alaposan helybenhagyják Hoigle-t, ha nem vigyázunk. Persze azért férkőzzünk a macska közelébe, s amikor Moigle javasolja Spitz kiszabadítását, természetesen válaszoljunk igennel - avagy mi javasoljuk neki a dolgot. Ismét egy kisebb aljáték következik. Míg Moigle a ketrec kinyitásával bíbelődik, nekünk távol kell tartani tőle a töltényeket. Ehhez fel kell vennünk a teniszütőt (ami a kerítés tövében hever ugyanitt), s azzal kell lecsapkodnunk a golyókat. Lehetőleg úgy, hogy valamibe beleütközzenek, különben megfordulnak, és újra a cél felé indulnak. Mivel a macska egyre sűrűbben eregeti a skúlókat, a végére kész teniszbajnokká kell válnunk... Sikeres akció esetén a kiszabadított Spitz a behatoló elzavarásával, illetve egy vödör kiásásával hálálja meg a közreműködésünket - ezzel ismét túl vagyunk egy alkatrészen.



10. Forró krumpli

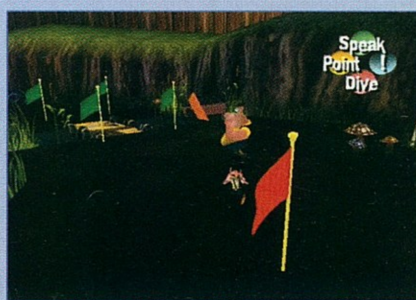


Báró Malodorous még nem fogyott ki a macskákból: újabb katona érkezik, aki most az öntöző szivattyút tápláló kis tóhoz fészkeli be magát. Az általa kitört átjárón keresztül bújjunk át magunk is a tóhoz, s álljunk rá a kis hevenyészett balkonra. Mihelyst Moigle is mellénk áll, nyomban a tó partján találjuk magunkat, s hamarosan rábukkanunk a birtokháborítóra. Megint egy bombamániás macskával van dolgunk, akit azonban most teljesen más módszerrel kell leküzdeni, mint a korábbit. Az ún. "forró krumpli" hadműveletbe kell fognunk, ami abból áll, hogy Hoigle, Moigle és a macska egymásnak dobálják a "forró krumplit" (vagyis a bombákat), és mindig az a vesztes, akinek a kezét végül megégeti. Látszólag szinte csakis a szerencsén múlik a dolog, azonban némi odafigyeléssel kiszámíthatjuk, mikor következik be a detonáció. Ebben a játékban nem annyira az idő, hanem az érintések száma a lényeges, vagyis hogy mennyiszer lett továbbpasszolva a bomba. Két dologra kell tehát koncentrálni. Az egyik a visszaszámláló, ami azt mutatja, meddig maradhat a bomba az aktuális figuránknál, a másik pedig maga a bomba. Hoigle és Moigle addig nyugodtan labdázhat a bombával, amíg az csak szürke, ám amikor elkezd villogni, alaposan meg kell figyelni a villanások sűrűségét. Ha ugyanis szaporán villan át sárgába, akkor már csupán két dobás van hátra, ha lassan, akkor még négy, ha pedig közepesen, akkor értelemszerűen három.

11. Építsünk futópályát!

Amint a macska mind a kilenc életével megfizetett, előkerül a hatodik alkatrész - azonban egyelőre még nem vehetjük magunkhoz. A macska felrobbanása után ugyanis átrepül a roncstelephez, s egy olyan helyen landol, ahol még nem is jártunk... Indulnánk érte vissza, csakhogy egy kis gond van: úgy tűnik, az összes vizet kilocsoltuk a kertre, s most a tó körüli árkokba be vannak süllyedve a hidak. A leapadt pataknál ismertetett módszer szerint járjunk el: ismét sértegessük Moiglet, majd hívjuk a megfelelő helyre, azaz töltsük fel a könnyeivel a tavat. Ha netán csónakázni akarunk, a tó közepén veszteglő tutajhoz úgy tudunk eljutni, ha alaposan feldühítjük a tesót, és ismét kipróbáljuk, milyen érzés baseball-labdának lenni. Ez utóbbi mozzanat tulajdonképpen nem is annyira a csónakázás miatt lényeges, hanem hogy eltüntessük a ládát a partról: ugyanis ez az egyetlen hely, ahol futóversenyeket lehet rendezni - persze ezt a játékot is előbb meg kell tanítani Moigle-nak.





12. Hatodik alkatrész – A szemetes kuka

Most már körbe lehet menni a tó körül, de a felsőbb szintre még így se tudunk felmászni. Igazság szerint nem is kell. Csak keressük meg a bizarr maszkot, illetve azt a ládát, amire Moigle rémült ábrázata van felfestve. A maszkot magunkra öltve alaposan ijesszünk rá Moigle-ra, majd másszunk fel a láda alól előkerülő platformhoz. Hoigle így folytatja az ijesztgetést, ami olyan jól sül el, hogy Moigle akkorát ugrik, hogy leérkezvén pozdorjává zúzza a platform alatti ládahalmot, s ezzel egy titkos átjárót nyit visszafelé. A maszk a túloldalt is jó szolgálatot tesz. Az almafától jobbra található egy - az iméntihez hasonló - ládahalom, s annak a tetején egy újabb ábrás láda. Ismételjük el az iménti procedúrát, s ezzel hozzáférhetünk a szemetes kukánkhoz.



13. Hoigle a hídverő

Az utolsó alkatrész egy hordó, ami egy hasadékban lapul az almafa mögött. Az almafa tövében egy trambulin platformra figyelhetünk fel: Moigle ruganyos bendője itt kitűnő alkalmat biztosít almaszürethez, de ugyanakkor ahhoz is, hogy átszökkenjünk a kerítés felett, egyenest a hasadékba. Az "értékes" cuccot egy pók őrzi, aminek mérgező a csípése, ezért egyelőre kerüljük vele az érintkezést. A hasadék egyik vége egy lezárt kapuhoz vezet visszafelé, míg a másik végénél egy barlang bejárata található. A kapu kulcsa a barlangban, egy tó közepén leledzik, s csak egy elmés szerkezetet működtetve lehet hozzáférni az emelvényéhez. Kicsit hasonló az egész a szivattyús feladathoz, merthogy csöveken kell egyensúlyoznunk. Színes kapcsolókkal bizonyos csőhidakat varázsolhatunk elő, amelyek azonban csak rövid ideig kapcsolódnak össze - ennyivel tehát most nehezebb a dolgunk. A csőhidakon újabb kapcsolókhoz jutunk, amik végül középen emelnek fel egy hidat. Csakis a jobb oldali, majd a bal oldali zöld kapcsolót állítsuk át (vagyis a középsőt hagyjuk érintetlenül): így lesz teljes a palló, ami a koponyás kulcshoz vezet.





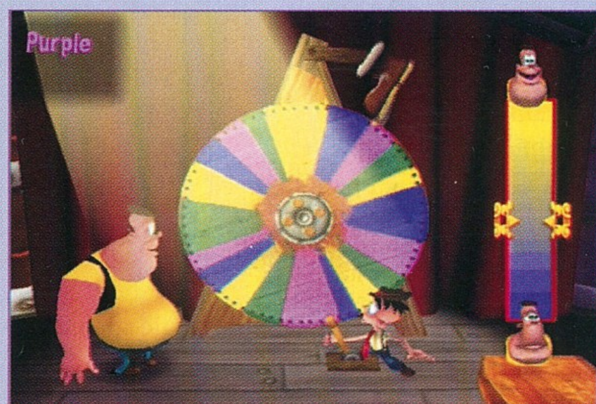
14. Hetedik alkatrész – A hordó

A koponyás kulcs a kaput nyitja a roncstelep felé: miután használtuk, vigyük el az útból, mert Moigle irtózik a koponya látványától. Pedig hát éppen elég lesz nekünk az is, hogy a pókoktól való félelmét leküzdjük. Utóbbi külön tananyagot képez, méghozzá a legkomolyabb leckét. Olyan komoly, hogy ötven pont szükséges ahhoz, hogy Moigle-t rábírjuk a tanulásra. Ráadásul nem elég elmagyarázni: meg is kell mutatnunk neki, hogyan is lehet elintézni a pókokat. Ügyesen manőverezve a pók háta mögé kell kerülnünk, s a potrohát kell megcsapkodnunk - Moigle csak ez után bátorodik neki, és mér "súlyos csapást" a szerencsétlenre. Az utolsó alkatrész begyűjtésével immár minden együtt van, s már csak egy kis vidám hangulat szükséges ahhoz, hogy Moigle megossza velünk a titkát.

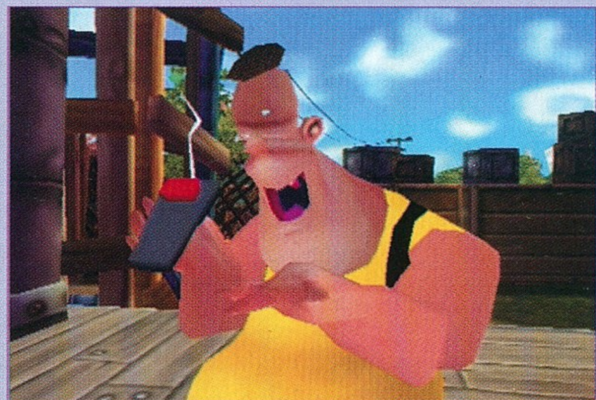




15. Szerencsekerék

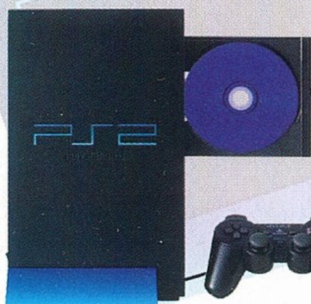


Menjünk a szerencsekerékhez, ami már nyilván felhívta magára a figyelmünket akkor, amikor begyűjtöttük mellőle a hatodik alkatrészt. Mutassunk rá avagy hagyjuk, hogy Moigle kérjen meg minket a játékra. A feladat egyértelmű: mindig annál a színnél kell megállítanunk, amilyent Moigle kíván. Sikeres próbálkozás esetén Hoigle valami vicces mutatványt fog rögtönözni a testvérének, s ezzel növelhetjük apránként Moigle vidámságának a kijelzőjét, melynek csúcspontja egyben a játék csúcspontja - azaz végre megláthatjuk a meglepetést... Ez tehát a Happy End, de remélhetően még számos kalandot élhetünk meg ezzel a két igazán nagyszerű fickóval.



Super Sonix

konzol kis- és nagykereskedés
1088 Bp. Rákóczi út 27/a
Tel: 483-0010



Őszi akció! Sony PS2 árzuhanás!

Hívj!

PS 2 kiegészítők akciós áron!



Dualshock eredeti Sony pad
8.490,-



8MB eredeti memocard
9.900,-



DVD Region X +backup
Hívj!



Action Replay 2 1.9 angol
Hívj!



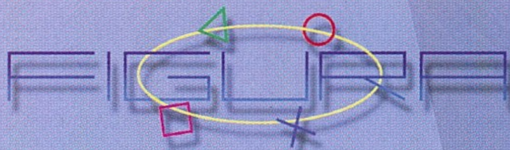
...és még sok minden más rendkívül kedvező áron!







Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



PlayStation - PlayStation 2
Dreamcast

Gépek, programok, kiegészítők
Adás-Vétele

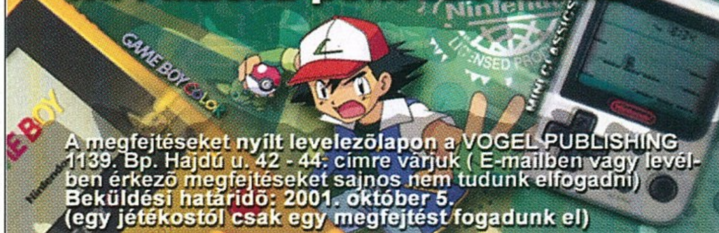
GSM adás-vétel

Bp. 1066 Oktogon 3.
343-5895, 0630-9776495

Nintendo játék!

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1db Gameboy Colort (pikachu edition), és 10db Super Mario Bros stílusú (Mini Classic Games) kulcstartós játékot sorsolunk ki.

Mi Pikachu pokedex száma ?



A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a VOGEL PUBLISHING 1139. Bp. Hajdú u. 42 - 44. címre várjuk (E-mailben vagy levélben érkező megfejtéseket sajnos nem tudunk elfogadni)
Beküldési határidő: 2001. október 5.
(egy jétékostól csak egy megfejtést fogadunk el)

Találkozzunk a Dreamland szaküzletben!



A nyko kizárólagos magyarországi forgalmazója

Ízelítő árainkból:

Playstation2 lemezek már	7900,- Ft-tól!
Sony NTSC kábel	1290,- Ft
Sony joystick	1290,- Ft
Sony memóriakártya	990,- Ft
Sony joystick (PS1 és PS2 játékokhoz)	4490,- Ft
Tomb Raider pisztoly (PS1 és PS2 játékokhoz)	9990,- Ft
Sony PSX1	31 990,- Ft
Sony PSX2 alapgép	104 990,- Ft
Game Boy Advance	31 900,- Ft

Előmegrendelésed az újonnan megjelent termékekre telefonon is felvesszük!







Csomagküldő szolgálat a megrendeléstől számított 2 munkanapon belül!

AKCIÓ! KIEGÉSZÍTŐK 990,- Ft*-ért!

* Amíg a készlet tart.

1067 Budapest, Hunyadi tér 12. Tel.: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 10:00-17:00 h-ig / szombaton: zárva



ZONE OF THE ENDERS

Jehuty támadási formái:

Shot: A legegyszerűbb távolsági fegyverünk - egyszerűen tartsuk lenyomva a támadás gombját (négyzet), amikor az ellenfelünk kardnyújtásnyinál messzebb van nálunk. Alkalmas porterek aktiválására, illetve távoli ellenfeleink figyelmének felkeltésére, ám éles harcban nem igazán használható, köszönhetően kicsiny sebzésének.

Sword: Alapvető, közelharcban használandó támadás: Jehuty suhint egyet kardjával. Ha gyorsan nyomogatjuk a gombot, Jehuty elereszt egy hármas kombót. Mivel ez a támadás nagyon sokat sebez, ez lesz a legtöbbet használt menőverünk.

Burst Shot: Miközben valamelyik irányba turbózunk (R2), nyomjuk meg egyszer a támadás gombját - ekkor Jehuty néhány energiaszálat lő ki az ellenfélre. Ezek viszonylag lassúak, ezért csak Mummyheadek, illetve a Mountain régióban megjelenő Super-jelzésű szakaszok ellen használjuk.

Dash Sword: Amennyiben turbózás közben az ellenfél közelébe érünk, és ekkor nyomjuk meg egyszer a támadás gombját, Jehuty megrohamozza az ellenfelet. Nem igazán hasznos, ehelyett használjunk inkább Spinning Swordöt.

Energy Sphere: Álljunk meg egyhelyben, nyomjuk le a turbózás gombját, majd némi energiagyűjtés után engedjük el az egészet a támadás gomb használatával. Ez főként a főellenfelek és a Cyclopsok ellen hatásos, a többi ellenfél egyszerűen szétlövi az energialabdát még a levegőben.

Spinning Sword: Ha egy ellenfél közelében lebegve kezdünk el energiát gyűjteni, majd szabadjára engedjük Jehutyt a támadás gombbal, akkor kapjuk meg a frame legerősebb támadását. A nálunk két-három szinttel gyengébb frame-eket egy ilyen szétveri, de egy normál kombózás és egy Spinning Sword minden egyszerűbb ellenfelet elintéz.

Grab: Ha közel állunk az ellenfélhez, és lenyomjuk a másodlagos támadás gombját (kör), akkor Jehuty felkapja az ellenfelet, újabb lenyomására pedig elhajítja (célszerű úgy eldobni, hogy valami keménynek nekivágódjon, különben semmit nem érünk vele). Egyetlen csata kivételével semmi szükség rá.

Sub-Weapons: A másodlagos fegyverek használatáig igen sok idő fog eltelni. Először is meg kell szereznünk a programot nyitó kódot, majd meg kell találnunk a szervert, és a kóddal le kell tölteni a fegyvert. Ezután még némi lövedéket is kell találnunk, és mehet a móka. A fegyverek használatának csak nehéz fokozatokon van értelme, ott viszont az életünk múlhat rajtuk. Nyílt területeken, főellenfelek ellen a legjobb közülük a Gauntlet, zárt terekben a Bounder, illetve életet menthet még a Mummy, a titkos fegyver, ami begyógyítja Jehuty sérüléseit.

Shield: Nehezebb szinteken már életfontosságú a védőpajzs használata, ezeken csak néhány távolsági támadás hatol át (mint a Raptorok ívben repülő fegyvere, vagy a Mummyheadek iker-sugara), közelharcban teljes védelmet nyújt.

Ellenfél típusok



Raptor: A játék leggyengébb ellenfele, tulajdonképpen egy hibrid, ugyanis rendelkezik közelharci és távolsági fegyverrel is. Amíg alacsony szintűek, szinte semmi nehézséget nem okozhatnak, ötödik szint környékén viszont megtanulják elkerülni a távolsági támadásainkat, ettől kezdve csak kardunkkal árthatunk nekik. Ahogy egyre erősebbek lesznek, úgy sajátítják el a különféle Sub-Weaponok használatát (Phalanx, Javelin később pedig Geyser és Bounder), de ezeket elég könnyű kikerülni.

Cyclops: A Z.O.E.-seregek közelharcra specializálódott frame-je. Magasabb szinteken már ők a legnehezebben legyőzhető ellenfeleink, mivel kitűnő érzékkel kerülik el támadásainkat (néha még a Spinning Swordöt is), és abban a pillanatban, hogy Jehuty leáll kicsit "pihenni", nekünk rontanak négyes ütéskombinációjukkal. Próbáljuk meg legyengíteni őket a távolból, majd intézzük el őkelméket egy huszáros kardcsapással.



Mummyhead: Ezek a frame-ek csak távolsági fegyverrel rendelkeznek, és ötödik szint alatt semmiféle megerőltetést nem jelentenek (Phalanx Sub-Weapont használnak). Ötödik szinten azonban kapnak egy új támadást, egy dupla hősugarat, amit ugyan elég könnyű elkerülni, ám ha belekeveredünk, akkor általában több dózisnyi sebzést is elkönyvelhetünk. Különösen durva, amikor két ilyennel kerülünk szembe. A megoldás: mögéjük vagy alájuk kell turbóznunk, és kardunkkal szét kell csapni a fejüket.





Speciális szakaszok

A legtöbb szakasz általában három, néha négy frame-ből áll, akik mind egyszerre fognak ránk rontani. Ezek legtöbbje nem rendelkezik semmiféle különlegességgel, de van néhány csoport, akik valamit hurcolnak magukkal, illetve valamiben különlegesek.



Metatron-szakaszok: Ezek a bandák egy adag Metatront tartalmaznak. A Metatron egy olyan anyag, amit ADA Jehuty sérüléseinek meggyógyítására tud használni, ráadásul az egyszerűség kedvéért minden adag Metatron maximum életerőre pumpál minket. A Metatront akkor kapjuk meg a szakaszoktól, amikor minden ide tartozó frame-et elpusztítottunk.



Kódszavas szakaszok: Az ilyen framecsoportok általában egy nélkülözhetetlen jelszóval mászkálnak, ezeket mindenképpen le kell győznünk, különben nem tudunk továbbmenni a játékban. Itt is akkor kapjuk meg a zsákmányt, ha a szakasz minden tagja elhalálozott.



Lőszer-szakaszok: Ezektől a frame-ektől lövedékeket gyűjthetünk be másodlagos fegyverеinkhez, célszerű tehát ezeket is elkalapálni. Ha nem tudjuk használni azt a fegyvert, amihez a lőszert szállítják, akkor az "Unknown" felirat jelenik meg rajtuk - ezeket nem érdemes lemészárolni, ilyenkor ugyanis nem kapjuk meg a lőszert.

Szuper szakaszok: Ezeket a program az "S" betűvel jelzi, ezek felé jobb óvatosan közeledni, ugyanis okosabbak az azonos szintű átlagos ellenfeleknél. Intelligenciájuk főként a hatékony defenzív képességeikben nyilvánul meg - nagyon nehéz bevinni nekik a kardcsapásokat, a távolsági fegyvereket pedig szinte mindig kikerülik.



Achilles-szakaszok: Ezeket a csoportokat egy * jelöli, nevükből adódóan megvan a maguk erőssége és a gyengéje is. Az a frame, amelyik mellett a csillag áll, a főnök a bandában, ő némileg erősebb, mint hasonló szintű társai. Elsőként mindenképpen őt kell kiiktatnunk, elhulltával ugyanis a többi frame a szakaszból jócskán legyengül: egyetlenegy támadástól - legyen az akár a leggyengébb - elpusztulnak.



SOS-küldetések

A játék során öt alkalommal van lehetőségünk közvetlen módon is beavatkozni a ZOE-csapatok pusztító hadjáratába. Ezeknek a küldetéseknek az elvégzése nem kötelező, és csak akkor lehet őket végrehajtani, amikor először megkapjuk a lehetőséget; ha előtte még bemegyünk egy másik helyre, akkor a lehetőség elúszik. Ezeknél a helyszíneknél minél gyorsabban és minél kevesebb pusztítással kell győznünk; lehetőség szerint el kell kerülni azt, hogy a kolónia megsérüljön, a házak felrobbanjanak - főként ott kell vigyázni, ahol ADA jelzi a megmentendőket. Egyébként a pusztításnál nem csak az számít, amit a SOS-küldetésben teszünk tönkre, hanem az is, amit előzőleg romboltunk, ezért úgy általában jobban tesszük, ha vigyázunk az épületekre. A SOS-küldetések mindössze azt befolyásolják, hogy a játék végén milyen osztályzatot kapunk, ez pedig az öt küldetés eredményének az átlaga lesz. A küldetések eredményét a következőképpen kaphatjuk meg:

A - Az emberek 100%-át megmentettük, és a házaknak kevesebb, mint 10%-a robbant fel
B - Az emberek 100%-át megmentettük, és a házaknak több, mint 10%-a robbant fel
C - Az embereknek kevesebb, mint 100%-át mentettük meg
D - Az embereknek kevesebb, mint 50%-át mentettük meg
E - Senkit nem mentettünk meg, és mindent felrobbantottunk.

1: The Hangar

Ellenfelek: 3 Raptor, 2 Mummyhead, Neith

Egyéb: Metatron; monitor.fcmd

A játék elején rögtön kapunk egy Raptort az arcunkba, ezt a négyzet gomb nyomogatásával intézzük el. Ezután következik az első oktató rész, ahol ADA elmagyarázza Jehuty kezelésének alapjait és a legegyszerűbb támadási formákat. Ezután a nyíl irányában hagyjuk el a termet (ha megsérültünk, akkor vegyük fel a Metatront előtte), verjük le a párosával érkező ellenfeleket és gyakoroljuk be a támadásokat. Miután elhullottak, megjelenik egy narancsszínű frame, benne Violával, leendő főellenségünkkel. Az ő tudása úgy van beállítva, hogy semmiképpen sem okozhat problémát, simán le lehet verni. Miután elmenekült menjünk a helyi szerverhez, és töltsük le magunknak a monitor.fcmd nevű file-t, amivel új lehetőségek egész dimenziója tárul fel előttünk - használhatjuk a térképet és befoghatjuk az ellenfeleket. Ezek használatát ADA rögtön el is magyarázza.





3: Town 1

Főellenség: Tempest

Nem túl megszokott dolog, hogy ilyen hamar szembetaláljuk magunkat egy főellenféllel, de itt most ez a helyzet. Áldozatunk neve Tempest, bűne pedig többek között az, hogy elpusztította Leo egykori otthonát. Ez a csata nem túl megterhelő, amíg le nem sebezzük a HP-je 50%-áig, turbózzunk körülötte és a nyugodtabb pilanatokban eresszünk meg egy-egy Burst Shotot. Amint széttörött a fejét védő páncél, változtassunk taktikát: húzzuk fel a védőpajzsot, majd amíg fészkelődik, küldjük meg egy Energy Sphere-rel. Ezt néhányszor megismételve Tempest működésképtelenné válik. ADA végleg meg akarja semmisíteni, de Leo ragaszkodik hozzá, hogy ő nem öl meg senkit sem - a Tempest irányítója végül el tud menekülni.







2: Factory 1

Ellenséges szakaszok: 4

Egyéb: 2 Metatron; pass_global; global.fcmd





A célunk itt az, hogy megszerezzük Jehuty egyik alprogramját, amellyel el tudjuk hagyni a területet, és átrepülhetünk Antillia más részeire. Ehhez hamar megtalálhatjuk a szükséges szervert, de kell hozzá a jelszó - ezt az egyik itteni szakasztól vehetjük el, de célszerű mindenkit kiirtani. Ha megvan a jelszó, töltsük fel a global.fcmd-t ADA programjai közé, és a menüben megjelenő Area Change opcióval hagyjuk el a gyárat. A nagy térképen menthetünk egyet, utána pedig menjünk az egyetlen lehetséges helyszínre, a városba.

4: Town 1

Ellenséges szakaszok: 6

Egyéb: 2 Metatron; pass_javelin; javelin.drvr.

Lőszerek: Javelin

Miután Tempest elpusztult, a semmiből megjelenik néhány csapatnyi frame. Ha esetleg megsérültünk a főellenséggel folytatott viadalban, akkor gyógyítsuk fel magunkat az előttünk heverő Metatronnal (a Metatronokat kék négyzet jelöli a térképen). Elsőként mindenképpen a kódszavas fiúkat üssük meg, majd töltsük le a helyi szerverről a Javelin Sub-Weapon használati utasítását (javelin.drvr). Ezután csapjuk le a lőszert cipelő frame-eket, és tessék: megvan az első fegyverünk, a meglehetősen gyengécske Javelin. Ha ez megvolt, hagyjuk el a területet.



5: SOS Town 2

Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: 2 Metatron; pass_phalanx; phalanx.drvr

Lőszer: Javelin

Amikor kiérünk a nagy térképre, egy új helyszín jelenik meg előttünk, a Town 2, ráadásul láthatólag szükség is van ránk: villog az SOS-felirat (Ha esetleg nem akarunk segíteni a népünkön, akkor minden teketória nélkül visszamehetünk a Factory 1-ba). Cselekedjünk gyorsan, közelítsük meg a hozzánk legközelebb eső csoportokat, iktassuk ki a Mummyhead-eket, majd utána a maradékot. Igyekezzünk nem totojázni, mert ha hagyjuk őket kibontakozni, akkor bizony szőnyegbombázni fognak. Itt vehetjük fel a Phalanx nevű fegyver jelszavát, és a helyi szerverről le is tölthetjük a programot.





playtime!

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük, gy a mellékelt megrendelőlapot ltse ki nyomtatott nagybetűkkel, küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

CHIP

A CHIP Magazin és a PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

PC GURU

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

Előfizetem a PLAYTIME! Magazint:
❑ példányban egész évre 8964 forint ❑ példányban fél évre 4482 forint

Előfizetem a CHIP Számítógép Magazint:
❑ példányban egész évre 11424 forint ❑ példányban fél évre 5712 forint

Előfizetem a PC GURU-t:
❑ példányban egész évre 15456 forint ❑ példányban fél évre 7728 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2001/09

CHIP PC GURU PC GURU

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban	CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel	1232 forintért
❑ példányban	CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel	980 forintért
❑ példányban	Játékkollekció I.: PC GURU 1999/5., 6., 7. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció II.: PC GURU 1999/8., 9., 10. száma	1555 forintért
❑ példányban	Játékkollekció III.: PC GURU 1999/11., 12. száma	998 forintért
❑ példányban	Játékkollekció IV.: PC GURU 2000/2., 3. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció V.: PC GURU 2000/4., 6. száma	1331 forintért
❑ példányban	Játékkollekció VI.: PC GURU 2000/7., 8. száma	1331 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó • e-mail: terjesztes@vogel.hu

2001/09

CHIP tár

playtime!

A PLAYTIME! Magazin korábbi számait most még megrendelheted a Kiadótól! Talán találsz bennük néhány érdekességet is, de ha ráadásul még szerencséd is van, nyerhetsz velük egy PS2-t is!

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2000/1 számát:
☒ példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/1 számát:
❑ példányban egy példány 322 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/2 számát:
☒ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/3 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/4 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/5 számát:
❑ példányban egy példány 644 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/6 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint

Megrendelem a PLAYTIME! Magazin 2001/7 számát:
❑ példányban egy példány 498 forint

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....
Aláírás

2001/09

playtime!



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime

Ha előfizetsz, olcsóbb!
Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőla
töltse ki nyomtatott nagybetűk
és küldje vissza postán vagy fa
(350-8731)

CHI

A CHIP Magazin és a PC GU
minden száma két CD-ROM-
jelenik meg.

PC GUR



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300



playtime



VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300





6: Factory 1

Ellenséges szakaszok: 6	
Egyéb: 2 Metatron; pass_antilia; antilia.info	
Lőszer: Phalanx	

A belépéskor ADA rögtön felhívja a figyelmünket arra a szakaszra, amelyik magánál hordja a kívánt jelszót. A csoport egy Achilles-szakasz - elsőként mindenképpen a csillaggal jelölt frame-et verjük le, majd a legyengült többieket. Ha ezekkel végeztünk, irtsunk ki mindenkit, majd töltsük le a programot, amire ADA-nak szüksége van és távozzunk angolosan a helyszínről. A térképen repülve ADA elmagyarázza küldetésünket: el kell juttatnunk őt az Atlantis nevű űrhajóhoz, amin majd át tud kelni a Marsra, ahol részt vehet az igazi háborúban. Mivel az Atlantis messze van, ezért még akad dolog bőven: például el kell pusztítani azt az erőpajzsot, ami nem enged minket tovább. Mielőtt ebbe belevágnánk, részt vehetünk egy mentőakcióban.



7: SOS Town 1

Ellenséges szakaszok: 6	
Egyéb: 2 Metatron	
Lőszer: Javelin; Phalanx	

Az előző SOS-küldetésnél leírtakat itt is hasznosíthatjuk: gyorsan cselekedjünk, és ha van hozzá lélekjelenlétünk, akkor csaljuk el az ellenséges frame-eket a kihaltabb részekre, ahol nem okozhatnak nagy bajt. Remélhetőleg a Tempest elleni harcban nem zúztunk túl sokat, mert akkor bizony az A-osztályzat elúszott - ugyanis a program azt is beleszámítja a végső értékelésbe.

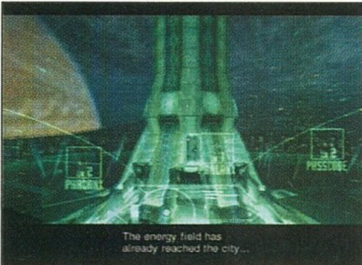




8: City 1

Ellenséges szakaszok: 5	
Egyéb: 2 Metatron;	
Lőszer: 2 Phalanx	

Itt az lenne a dolgunk, hogy megszüntessük a zöldes energiapajzsot, ám pont emiatt a pajzs miatt sem mi, sem pedig energiafegyvereink nem képesek áthatolni az érzékeny részekhez. Harcolni ugyan tudunk, néhány szakaszt át lehet csalni a pajzson (ők vajon hogy jönnek át?), sok értelme azonban nincs, csak tápolni lehet - bár nem árt, ha itt feltápoljuk magunkat negyedik szintre... ADA kiadja az ukázt: valamilyen nem-energiafegyvert kell szereznünk, csak az a baj, hogy manapság mindenki azt használ... Menjünk ki a térképre!



9: Town 2

Ellenséges szakaszok: 5	
Egyéb: 2 Metatron; Sniper	
Lőszer: Javelin; 2 Phalanx	

Mindenekelőtt üssünk le mindenkit a körzetben, hogy nyugodtan kutakodhassunk. Ha nem csináltuk meg az első SOS-küldetést, most megszerezhetjük a Phalanx Sub-Weapont is. ADA új információkkal áll elő: ezen a helyen egy úgynevezett vektorcsapda van, amit csak a "Porterek aktiválásával lokalizálhatunk". Ez a mi nyelvünkön azt jelenti, hogy szét kell lőnünk a lebegő lila kis izéket, és ha mind megvan (ezen a pályán hatot kell eliminálni), akkor felmarhatjuk a cuccot. A Portereket kissé nehéz kilőni, tehát könnyítsünk helyzetünkön: a jobb analóg karral be tudjuk célozni őket. Ha minden Porter megvolt, akkor az újonnan megjelent ládából kiszedhetjük a hagyományos golyókkal működő Snipert, amivel át tudunk lőni az energiafalon. Menjünk vissza a City 1-be.



10: City 1

Ellenséges szakaszok: 5	
Egyéb: 2 Metatron; pass_geyser; geyser.drvr	
Lőszer: 2 Phalanx	

Először is nyírjunk ki minden ostobát, aki a közelünkbe merészkedik, majd válasszuk ki a Snipert, mint Sub-Weapont, és az erőtér-generátor közepén forgó hengerről lődözzük le a kis pöttyöket. Ha mind megvolt (ha esetleg elfogyott a lőszer, a Town 2-ben bármikor szerezhetünk újakat), szabad az út a távolban balettozó frame-ek felé. Ezután vegyük el a kódszót, és töltsük le a Geyser alfegyver programját. Ha ez megvolt, hagyjuk el a terepet. Megkapjuk az új feladatot: két generátort kell szétcsapnunk - kezdjük az elsővel.





11: EPS 1

Ellenséges szakaszok: 7	
Egyéb: 2 Metatron; pass_halberd; halberd.drvr	
Lőszer: 2 Javelin; Sniper; Halberd	

Elsőként csapjuk le a szakaszokat, kivéve az "unknown" feliratot viselőt, arra később még szükségünk lesz! Ezután durrantsuk szét a portereket (rengeteg van), és szedjük ki az új ládából a jelszót, amivel a helyi szerverről megszerezhetjük a Halberd programját. Most már megölhetjük azokat a frame-eket, amelyek ehhez szállítják a lőszert. Mivel a tányérantennát nem tudjuk megsebezni, mellékutat kell találnunk: az északkeleti ficakban (a térkép fehér nyilakkal jelzi) találhatunk egy lejáratot a föld alá. Menjünk le, és haladjunk az úton (ahol kiszélesedik az út, ott mindig lesz egy könyű csata), amíg el nem érünk a generátorig, amit csapjunk szét. Az út egyetlen leágazása egy szerverhez vezet, amihez rögtön két kód is kellene, ide még vissza fogunk térni. Amint elhagyjuk a területet, menjünk vissza a City 1-be, ahol felvehetjük az egyik legszuperebb cuccot, a Mummyt. Ezután irány a másik generátor!



12: EPS 2

Ellenséges szakaszok: 7
Egyéb: Metatron; pass_control1
Lőszer: 2 Javelin; Phalanx

Játsszuk el ugyanazt, amit az előbb, azaz irtsunk ki mindenkit, majd menjünk le a föld alá. Kisebb probléma, hogy egy ismerős energiafal állja el az utat, nem tudunk bemenni a generátorhoz. Menjünk vissza a felszínre, és az újonnan megjelent Szuper-szakasztól (vigyázzunk velük, jól nyomják) vegyük el az iménti szerver első kódját, majd menjünk ki a térképre, és mindenképpen mentsünk egyet!





13: Town 1

Ellenséges szakaszok: 6
Egyéb: 3 Metatron; pass_control2
Lőszer: Javelin; Halberd





A második jelszót itt találhatjuk, meglehetősen komoly erők által őrizve: az öt normál szakasz is szintet lépett legutóbbi találkozásunk óta, de a három, Szuperszakaszba tartozó Mummyhead végképp sok fejtörést fog okozni. Először a többieket romboljuk le, majd próbáljuk meg a három jómadarat legyengíteni Burst Shotokkal, végül adjuk meg nekik a kegyelemdöfést a kardunkkal. Ha őket is megöltük, menjünk vissza az EPS 1-re.

14: EPS 1

Ellenséges szakaszok: 7
Egyéb: 2 Metatron; rap.fcmd
Lőszer: Javelin; Sniper; Geyser; Halberd

Nyomjunk le mindenkit (nem árt, ha ekkor már hatodik szintűek vagyunk), és menjünk le a földalatti járatba, oda, ahol a szervert találtuk. Használjuk fel két jelszavunkat, értük megkapjuk az irányíthatlan Raptorok kommandírozását lehetővé tevő programot. Ez azért jó, mert a Raptor át tud menni az energiapajzson az EPS 2 generátoránál. Most már csak egy gazdátlan Raptort kell találni...



15: Town 2

Ellenséges szakaszok: 6
Egyéb: 2 Metatron
Lőszer: 2 Sniper; 2 Geyser

Pofozzunk le mindenkit (nem lesz könnyű, mert négy csoport nagyon közel van egymáshoz, ha egybe belekötünk, valószínűleg pár másik is beszáll a buliba). Ha gáz van, verjük le a távol sertepertélő Achilles-egységet, ahol a Mummyheadet szedjük le először - náluk egy Metatron is lapul. Ha mindenkivel végeztünk, szedjük fel a gazdátlan Raptort (a Sniperlőszeres láda mellett van). ADA rögtön irányítása alá is veszi, és mire egyet pislanthatnánk (esetleg menthetnénk), az EPS 2-ben találjuk magunkat.





16: EPS 2

Ellenséges szakaszok: 7
Egyéb: 2 Metatron; rap.fcmd
Lőszer: Javelin; Sniper; Geyser; Halberd

Mivel az általunk irányított Raptor nagyon gyenge (a mi szintünktől függően 4. vagy 5. szintű), és teljesen másként harcol, mint Jehuty, kerüljük el a harcokat. A térképen figyelve a járőröző szakaszokat gyorsan szálljunk el az északkeleti sarokba, ahol le tudunk menni a föld alá. Bent keressük meg a szervert (első elágazásnál jobbra), és töltsük le a láthatatlan Porterek észlelését elősegítő programot. Ha minden Portert felrobbantunk, egy Metatron a jutalmunk, amit csak akkor vegyünk fel, ha a HP-nk 50% alá csökken. Haladjunk tovább a föld alatt, próbáljuk meg hamar lecsapni a hirtelen megjelenő ellenfeleket (fontos, hogy a Mummyheadeket támadjuk le, szorítsuk neki a falnak, és üssük, ahogy csak tudjuk!). A zsákutcánál lőjük ki a falat, ahol ADA megjelölte, majd bánjunk el a generátorral is. Ha kész, akkor visszakerülünk a Town 2-be, ismét Jehutyt irányítva.





17: SOS Town 3

Ellenséges szakaszok: 11
Egyéb: 4 Metatron
Lőszer: Phalanx; Halberd

Mielőtt továbbmehetnénk az ADA által javasolt irányba, a hegyek felé, egy újabb mentőmisszió vár ránk, az újonnan megjelent Town 3-ben. Ez a küldetés nehéznek tűnik, viszont egy kis csellel könnyíthetünk helyzetünkön. Ha körülnézünk, akkor láthatjuk, hogy csak egyetlen szakasz mozog, csak ők rombolnak. Gyorsan csapjuk le őket, lehetőleg úgy, hogy a többieket ne zavarjuk fel, majd húzódjunk vissza egy kevéssé beépített helyre. Ezután a Sniperrel lőjük meg őket, ekkor elkezdenek felénk rohanni, a környezetre rá se bagózva. Ezt mindegyikkel játsszuk el külön-külön, igen nagy esély van rá, hogy sérülés nélkül megússzuk a kalandot. Menjünk ki a térképre, és induljunk el a Mountain 1 felé, habár sajna nem érhetünk oda - Jehutyt lelövi az égből egy láthatatlan ellenfél.



18: Park 1

Főellenség: Tyrant

Az esés után egy Parkban landolunk, ahol ADA arra bíztat minket, hogy támadjuk meg a nagy böhöm lényt. Ezúttal ne hallgassunk segítőnkre, ugyanis itt még nem lehet legyőzni Tyrantot, akármilyen erősek is lennénk, vagy akármilyen kódot is használnánk. Inkább távozzunk a helyszínről, miközben szörnyű dolog történik: ADA vírusos lesz, és ennek köszönhetően Jehuty energiája leesik a minimumra: egy bekapott lövés, és kampec (természetesen a Metatron sem segít). Nagyszerű... A térképen mindenképpen mentsünk!





20: Factory 2

Ellenséges szakaszok: 7

Egyéb: Metatron; pass_vaccine; vaccine.exec

Lőszer: Javelin; Geyser; Halberd; Comet

A mentőakció után (vagy akár helyette) menjünk a második gyárba, és a fal mellett osonva sietsünk le a föld alá (ahol a fehér nyilak vannak a térképen, ott a bejárat). Itt két szervert is találunk, egy első szintű Raptor társaságában. A Raptort verjük le (Spinning Sword!), és az ekkor kapott jelszóval töltsük le a legújabb vírusirtót - ADA helyrejön, Jehuty ismét egészséges. Ha elhagyjuk a várost, választhatunk, hogy az utolsó SOS-küldetést választjuk, vagy viszszamegyünk az EPS 1-be némi Mummy-lőszerért. Célunk ezután az lesz, hogy előkaparjunk valahonnan egy álcázóberendezést, amivel át tudnunk menni a Mountain 1-be anélkül, hogy lelőnének minket.









19: SOS City 2

Ellenséges szakaszok: 3

Egyéb: Metatron; pass_comet; comet.drvr

Lőszer: Phalanx; Geyser

Ez a küldetés meglehetősen cinkes: ugyebár ADA még mindig ki van ütve és minden bekapott lövés halálos, szóval óvatosan kell próbálkoznunk. Szerencsére az itteni frame-ek mind első szintűek, ezért nekik sem kell sokkal több. Egyenként csapjuk le őket, különben majdnem biztos, hogy kapunk egy találatot. Távolról támadjunk, Burst Shotokkal és Energy Sphere-ekkel, akkor nem lehet nagy gáz. Ha ez megvolt, lőjünk ki minden portert, majd a ládából szerezzük meg a jelszót, és a szerverből (a város alsó szintjén van) vegyük ki a Comet használatát lehetővé tevő programot.



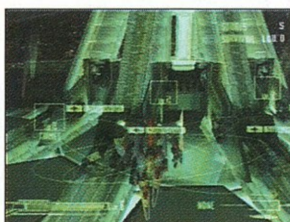
21: SOS City 1

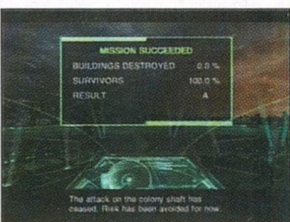
Ellenséges szakaszok: 5

Egyéb: Metatron

Lőszer: Javelin; Phalanx

Minél előbb mészároljuk le azokat a frame-eket, amelyek a tornyokat támadják, majd szedjük le a többieket a Mummyheadekkel kezdve, utoljára hagyva a Cyclopsokat. Túl sok problémánk nem lehet. (Ha szép osztályzatot akarunk, akkor figyelhetünk arra is, hogy csaljuk el a szakaszokat a térkép széle felé, ahol nincs annyi lerombolható ház.)





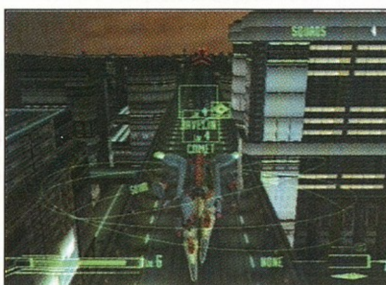
22: City 2

Ellenséges szakaszok: 4

Egyéb: 2 Metatron; pass_decoy1

Lőszer: 2 Geyser

Itt az egyetlen kötelező mutatvány a jelszavas brigád lelövése, de természetesen nem árt, ha tápolási célokkal kiirtunk mindenkit (nagyon sokat segít az elkövetkezendőkben, ha mostanában feltápoljuk magunkat a maximális nyolcadik szintre - csak jöjjünk vissza párszor, és verjünk le mindenkit). Ha a negyedik SOS-küldetést elblicceltük (ejnye!), akkor a Porterek kilövésével most vehetjük fel a Comet Sub-Weapont.





23: Town 3

Ellenséges szakaszok: 11

Sajnos az élet nem olyan egyszerű, mint gondolnánk: az álcázóberendezés második kódszava ugyan itt van, ám megszerezni nem tudjuk, mert az itteni frame-ek láthatatlanok (igazság szerint rendkívül jól látszanak, csak nem tudjuk őket megsebezni). Gyorsan meneküljünk el. Ekkor ADA elmondja, hogy az EPS 2 ferobbantásához használt Raptornál megvan az a program, ami nekünk kell - az irány adott, hajrá!





24: EPS 2

Ellenséges szakaszok: 7

Egyéb: 2 Metatron; detector.fcmd; pass_gauntlet; gauntlet.drvr

Lőszer: 2 Geyser; 2 Comet

A recept már ismerős lehet: mindenkit robbantsunk fel, menjünk le a járatba, ahol szembetaláljuk magunkat a korábban általunk (ki)használt, most azonban agresszív Raptorral. Hiába hízott meg (6. szintű), nem lesz nehéz, és ha lenyomtuk, meg is kapjuk tőle a detector.fcmd-t, amivel a láthatatlan dolgokat is észlelhetjük. Kint így észrevehetünk egy rakat Portert, amiket lőjünk is szét. Az így kapott jelszóval már le is tölthetjük a Gauntlet nevű fantasztikus Sub-Weapon programját! Menjünk viszsza a láthatatlan frame-ekhez!



25: Town 3

Ellenséges szakaszok: 11

Egyéb: 3 Metatron; pass_decoy2

Lőszer: Javelin, Halberd, Comet



Az új programnak hála könnyedén leverhetjük a korábban győzhetetlen egységeket. Csapjuk le az összeset, a jelszót szállító példányok ugyanis csak egy idő - és néhány frag - után jönnek elő. Végre megvan a második jelszó is, mehetünk vissza a szerverhez.





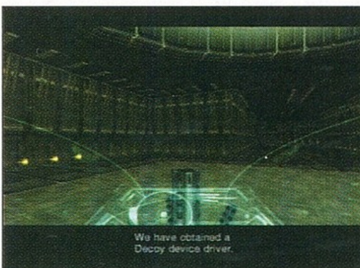
26: Factory 2

Ellenséges szakaszok: 7

Egyéb: 4 Metatron; decoy.drvr

Lőszer: Javelin; Phalanx; Comet; Gauntlet; Decoy

Mielőtt bárkit is levernénk, menjünk le a föld alá, ahol a két szerver van, csapjuk le a fogadóbizottságot, és töltsük le a Decoy alfegyver programját. Ha ez megvolt, menjünk ki, és tegyünk rendet a többiek között, ne sajnáljuk őket. Ha mindenkit leirtottunk, robbantsuk fel a Portereket, hogy megkapjuk a jutalmat: öt lőszert a Decoyhoz. Imígyen felszerelkezve, viszszamehetünk a nagy böhöm robothoz, aki korábban lelőtt minket az égből.



27: Park 1

Főellenség: Tyrant

A böhöm lény nem olyan vészes ellenség, mint ahogy kinéz, csak tudni kell, hogy mikor és hogyan kell támadnunk. Először is, válasszuk ki a Decoyt másodlagos fegyvernek, és kezdjük el lőni Energy Sphere-ekkel a frame-et. Ha rengeteg rakétát lő ki ránk, akkor ne szégyelljük: védekezzünk. Amikor egy vörös célkereszt jelenik meg Jehuty körül, akkor használjuk el a Decoyt, kicsit menjünk arrébb, és eresszünk meg pár Energy Sphere-t. Ezt párszor eljátszva (igyekezzünk sietni, mert ha elfogy a Decoy, akkor meghalunk) Tyrant kellőképpen megsebesül, és átváltozik. Ilyenkor menjünk át defenzívbe, és meneküljünk előle, amíg meg nem áll egy helyben pihenni. Ilyenkor küldjük meg Energy Sphere-ekkel vagy Gauntletekkel. Nem kell neki sok, hamar feldobja a talpát. Ha megöltük menjünk ki a térképre, majd vissza - néhány Mummy lesz a jutalmunk.



28: Mountain 1

Ellenséges szakaszok: 9

Egyéb: 7 Metatron; pass_bounder; bounder.drvr

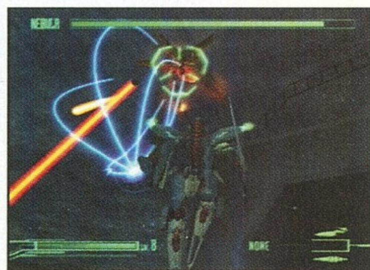
Lőszer: Minden

Tyrant halála után nyitva áll előttünk az út a hegyekbe (közben bejelentkezik Elena, és meggyőzi Leot, hogy vigye el Jehutyt egy Rock Thunderheart nevű fickónak) - először menjünk észak felé, ahol a hatalmas gát van. Közben a semmiből megjelenő egységek törnek ránk, ráadásul az erősebbik fajtából, és - csak hogy örüljünk - ilyenkor rácsok zárják el az utat a manőverezés elől. A Raptorokat és a Cyclopsokat Burst Shotokkal végezzük ki (érdekes módon ez ellen semmit nem tudnak tenni, főként az S-sel jelöltek), a Mummyheadeket pedig Spinning Swordökkel. Ha a gátnál megszereztük a Bounder Sub-Weapont, akkor nézzük meg a térképet, és kövessük a ládák által jelzett utat. A megjelenő lényeket verjük le, a ládákat szedjük fel, a zsákutcáknál pedig törjünk utat egy-egy Energy Sphere-rel. Sok gondunk itt nem lehet.



29: Mountain 1

Főellenség: Nebula





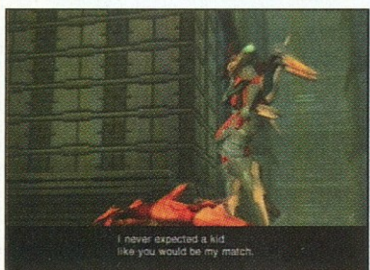
A hegy tetején egy újabb főellenség üldögél - vesztére. Kezdjünk el turbózni körülötte, és Burst Shotokkal lőjük folyamatosan (ha éppen nem követ minket pár tucat hőkövetős rakéta, akkor Energy Sphere-eket is utána küldhetünk, azok nagyobbat sebeznek). Amikor 50% alá esik a HP-je, ő is harcmodort változtat: felrepül az égbe, és onnan próbál meg ránk zuhanni. Szerencsére ezt nagyon könnyű kikerülni. Miután leszállt, lőjünk egy Energy Sphere-t a fejébe, majd kettőt a testébe (a célkereszt automatikusan átvált) - ezt háromszor-négyszer eljátsszuk vele, és meg is volnánk. Ezután a gép felkínálja a mentés lehetőségét, amit használjunk is ki.

30: Warehouse

Főellenség: Neith







A raktárban megjelenik Viola és kedvenc narancsszín frame-je, Neith. Most érezhetően nagyobb kihívást jelent, mint az első helyszínen. A csata hihetetlenül látványos, ahogy a küzdő felek ledöntik a hatalmas ládatornyokat. Amikor feltűnik a Caution felirat, nem kell Decoyt használnunk, Leo ugyanis egy ügyes manőverrel - ADA legnagyobb döbbenetére - kivágja magát a szorult helyzetből. Neithet legkönnyebben úgy tudjuk megölni, ha közel megyünk hozzá és Spinnig Sword-támadásokkal gyorsan felaprítjuk. Miután végeztünk vele, Leo természetesen nem hajlandó likvidálni, pedig mind Viola, mind ADA támogatnák ezt az elképzelést.

31: Hub 1

Ellenséges szakaszok:	4
Egyéb:	Metatron
Lőszer:	-

Itt fő feladatunk az lesz, hogy deaktiváljunk néhány bombát. Először is nyomjunk le mindenkit, aztán közelítsük meg a bombát minél gyorsabban, és a kör gomb folyamatos nyomva tartásával hatástalanítsuk. Ha meglőnek minket az akció alatt, azonnal meghalunk. Ha előbb engedjük fel a gombot, mint kellene, szintén meghalunk. Ihaj-csuhaj, sose halunk meg... Célszerű sietni, és közben nézzünk is körül, ismerjük meg a pályát, mert itt még vár ránk két komoly csata.





32: Hub 1

Főellenség: Zombie Neith



Kis közjátékban láthatjuk, hogy Viola megjavíttatja valahogyan Neithet, s kicsit meg is változik a frame: megvastagodnak, kőszerűek lesznek a karjai. Ugyan erősebb ellenfél (van egy bazi erős távolsági támadása), de könnyű megölni egy trükkel: készítsük be a Phoenixet, mint fegyvert, és tüzeljünk rá. Ekkor egyhelyben marad, és védekezik. Miközben turbózunk felé, néha eresszünk el egy-egy adag Phoenixet, hogy maradjon nyugton. Amikor odaérünk mellé, továbbra is a kört nyomogassuk, közelről azonban nem a Sub-Weapon használódik el, hanem Jehuty felkapja az ellenfelet - jelen esetben a Zombie Neithet. Ezután vágjuk oda a falhoz, ekkor nagyot sebződik. Ezt megismételve egy perc alatt 5-6 alkalommal, sérülés nélkül kiiktathatjuk.

33: Hub 1

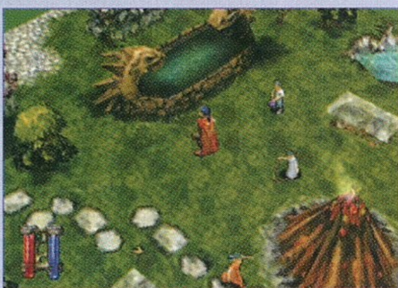
Főellenség: Anubis

Ez az ellenség már nem olyan, mint az eddigiek, megütni ugyanis nem tudjuk és ide-oda teleportálódik a pályán. Addig kell kibírnunk, amíg az Atlantis nem lő egy lyukat a falba, amin keresztül át tudunk jutni a hajóra. A taktika itt is egyszerű: meg kell állni egy helyben, és amikor elénk teleportálódik, gyorsan turbózzunk el oldalirányba. Ha figyelünk arra, hogy ne akadjunk be, itt sem lehet semmi gondunk. Játék vége, megnyertük, kivégeztük - az outro alapján lesz folytatás, hátra van ugyanis még a marsi csata. Talán majd jövőre...



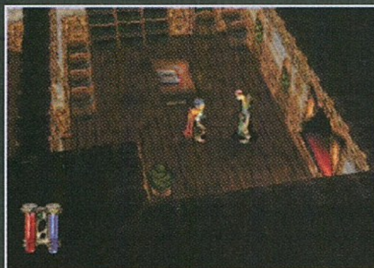

TechnoMage

Dreamertown : Egy kifutófiú kalandjai



Rémálom ide vagy oda, reggeli helyett első feladatunk szokásos napi teendőnk végrehajtása: a gyógynövénylecke Rissen bácsinál. A nagybácsi háza a falu átellenes részén található, ajtaján egy cetlivel, miszerint nyugodtan aludhattunk volna tovább, a bácsi ugyanis délután öt óráig nem lesz idehaza. Sebaj, itt a szomszéd ház, ahol szendvicskihordói képességeinket teszik próbára. A célszemélyt (Larissát) a játszótéren leljük, fáradozásainkért egy léggömböt kapva cserébe. A lufi a kezén álldogáló Danny arcát hivatott csökkenteni, miután odaadtuk, térjünk vissza otthonunkhoz. A jószomszédi viszony ápolása kedvéért ugorjunk be a szomszédasszonyhoz, aki néhány könyvét szeretné visszavitetni a könyvtárba. Mielőtt megtennénk, nézzünk körül a kertben is, és egy ezüstkulcs boldog birtokosává válunk. A könyvtáros osztja örömünket, legalábbis a visszakerült könyvek miatt kinyitja az intézményt. Böngésszük végig a történelmi irományokat, távozásunk előtt szakítsunk egy levelet emlékül a szomszéd szobában cseperedő páfrányból. Futárszolgálatunkat a hálás szomszédasszony egy gyönyörű rózsával jutalmazza.

Dreamertown: Pincevizit



A szomszédolás után nem árt egy kicsit az iskolába is ellátogatni. Meglepetésünkre a tanítás épp szünetel, az iskolamestert ugyanis ismét ledöntötte lábáról a heveny orrszőrburjánzás. A bajt kúráló páfránylevél fejében krétát kapunk, no meg némi történelemleckét. Becsületes diákhoz illően a suli után irány a közeli fogadó, ám a kocsmáros szerint ők is akut alkoholhiánnyal küzdenek, amit nekünk kell orvosolni a helyi borász igénybe vételével. A Rissen bácsi házához közeli pincében épp fokozódik a nemzetközi helyzet: a kissé beszeszelt segéd tegnap véletlenül bezárta a helyi őstermelőt, és valahol elhagyta a kulcsot. Szerencsére ez már nálunk van, így kiszabadíthatjuk a derék Bacchust, akit láthatóan azért nem viselt meg annyira a fogság. A borral immár visszatérhetünk a fogadóba, de előtte még ajándékozzuk el virágunkat a közelben ógyelgő, kesergő hősszerelmesnek.

Dreamertown: Szökésben



A bácsi korántsem ennyire örvendetes hírrel fogad: menekülnünk kell az éj leple alatt sosem látott steamer apánkhoz, Godonhoz. Anyánk a Sárkánykútnál vár bennünket, de a kijáratot őrző mord rendfenntartó hatástalanításához altatóra van szükség. Semmi probléma, a fogadó melletti ház lakója, krónikus álmatlanságban szenved a pincéjében vigadozó patkányok miatt. Kiirtva az elszemtelenedett rágcsálókat már nincs szüksége altató italára, ami megnyitja előttünk a város zárt kapuját.



Dreamertown: A hírvivő



Mivel közben öt óra lett, ideje elhagynunk a fogadót, és a főtérre érve megtekinthetjük a szomszédos Steamertown küldöncét, aki a közelgő katasztrófára figyelmezteti a hegyes fülű polgárokat. Bár a nap folyamán a lelkünket is kitettük értük, ez nem akadályozza meg őket abban, hogy minket kiáltsanak ki ügyeletes bűnbaknak. A közbelépő főpap Rissen bácsikánkhoz irányít, aki viszont a pincéjébe küld le minket, megkeresni a régi iránytűjét. A szerszámhoz néhány hősködő patkányon keresztül vezet az út, akiket az egy szinttel feljebb talált tőr segítségével csillapíthatunk le. Az iránytűt személyesen az anyapatkány őrzi, vigyázzunk vele, mert termete ellenére igencsak fürgén mozog őkelme. A csata végén elégedetten térhetünk vissza bácsikánkhoz.





Steamertown: Városnézés



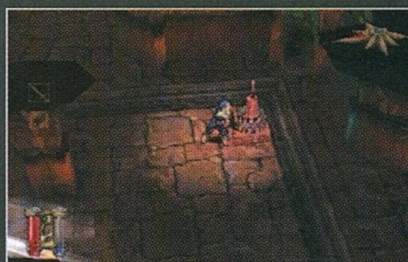
Steamertownt bizony nem kímélték a garázdálkodó hadak, az amúgy sem szépségéről híres helység alaposan leamortizálódott. Első lépésként keressük meg apánk házát, amely a temető felé található. A ház zárva, ám a kovács hajlandó álkulcsot készíteni, ha leszállunk némi zantiumért a bányába, ahová amúgy is be kéne néznünk, mivel lenn maradt egy helyi polgár. Első lépésként szedjük le O'Rilke macskáját az erőműtelep bejáratához közeli toronyból, és vigyük el az elcsatangolt cicát a bánya közelében lakó gazdájához, aki állatvédő akciónk jutalmául egy flaska ricinusolajat nyom kezünkbe. Menjünk a helyi fogadóba, és tegyük a konyhában fortyogó levesbe a hashajtót. Kérjük az általunk módosított helyi specialitást a szakácstól, majd látogassuk meg a bányászok raktárát őrző Barast, aki egy kis levesnek soha nem tud ellenállni. Bizonyos sürgős ügyei miatt így szabaddá is válik az út a szertárba. Vegyük fel a kardot, és húzzunk rá egy egészségeset a bokszzsákra, amely lengésével átbillenti a mögé rejtett kapcsolót, kinyitva ezzel a másik szoba ajtaját. Vegyük magunkhoz a dinamitot, és már szabad az út a bányába.

Steamertown: A bánya



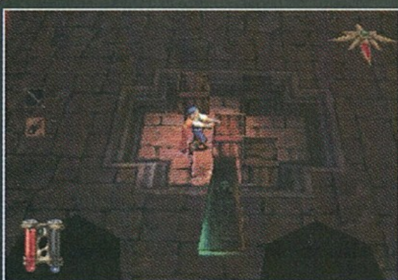
2.2. A bánya négy szint mély, a második szinten, egy szigeten láthatjuk a szerencsétlenül járt Topost. Egyelőre nem tudunk segíteni, a hozzá vezető út felszabadításához még egy további adag dinamitra van szükség. A harmadik szint rejti a kívánt robbanószert, megközelítése a negyedik szint északnyugati részén üzemelő lifttel lehetséges. A pórul járt jóember hálából egy fogót bocsát rendelkezésünkre, amely a negyedik szinten látható töltőállomás reparálását szolgálja. A szint déli felét egy kőomlás zárja le kutató szemeink elől, amelyet dinamittal sem lehet eltakarítani. Nem baj, találunk egy üres csillét a pálya északi felén, amelyet váltótól váltóig tologathatunk, lökjük a töltőállomás alá. A fogót használva rakjuk meg, majd a váltók segítségével irányítsuk el az omlással lezárt sínpályára. Lökjük meg, és már szabad is az út a déli rész irányába. A délnyugati járatban heverő érc felmarkolásához ismét csak kell egy dinamit, ezt a pálya északi részén, egy ládákkal lezárt fülkében találhatjuk. Megint a csillét vesszük igénybe: lökjük el a ládák előtt vezető sínpáron, és róla át tudjuk ugrani az egyébként két emelet magas oszlopot. Az ércet megszerezve használjuk a délkeletre található liftet, és vigyük a nyersanyagot a kovácsnak.

Steamertown: Kalandok a kriptában



Míg a mester egész éjszaka a betörőfelszerelésen munkálkodik, mi se maradjunk dologtalanul, sétáljunk el például a város északkeleti részén fekvő temetőbe. Pihenés kizárva, máris van újabb feladatunk, Melvin nagymamájának szelleme a kriptát megszálló gonosz kísértetek kilakoltatásával bíz meg bennünket – és megtanítja első varázslatunkat, a tűzgolyót. A kriptába lépve bezárul mögöttünk az ajtó, a kijutáshoz egy arany kulcsot kell megtalálnunk. Az első terem keleti fele rejti a szükséges rézkulcsot, a második terem már csalafintább, itt két földbe rejtett kapcsolót kell egyszerre lenyomva tartanunk a kapunyitáshoz. A megoldás a két mozgatható gyertyatartó, amiket a kapcsolókra kell tolnunk. (Érdemes a kútból is inni, mivel teljesen begyógyítja sebesüléseinket.)

Steamertown: Kalandok a kriptában 2.



A harmadik terem egy tűzfalakból emelt labirintust rejt, az északnyugati sarkában leljük a kijáratot nyitó kapcsolót. A negyedik teremből két időzített kapcsoló lenyomásával juthatunk tovább. A hatodik teremet kettéosztó háromemeletes fal csak látszólag átugorhatatlan, egy mozdítható ládát a tövéhez tolva, a harmadik emelet egy pontja szétüthető. A következő helyiségben szemléljük meg figyelmesen a ládák elrendeződését, és vegyük fel a rézkulcsot. A kijáraton a gyógykutas terembe értünk vissza, menjünk ki a keleti felén található rézzárral felszerelt kapun. Rendezzük el a ládákat az előző teremben megfigyelt módon, és sétáljunk ki a kinyíló ajtón.

Steamertown: Kalandok a kriptában 3.

Egy nap-szimbólummal díszített falú terembe érkezve láthatóan sehová nem vezet ajtó, az obeliszkek pedig a fény felé kalauzolnak. Nos, akkor irány a nap! (A fal ugyanis átjárható.) Némi verekedés után, egy ugyancsak nap szimbólummal jelölt falon át három vaskapuval lezárt helyiségbe jutunk. A déli falon két kapcsolót találunk, az egyik az első kaput nyitja-zárja, míg a másik lenyomása eggyel tovább helyezi a nyitott kaput, a kettő kombinációjával így felszabadítható a kivezető folyosó. A következő helyiségben vegyük fel az ankh amulettet és az ezüst kulcsot, s a kulcs segítségével menjünk át a szomszédos terembe. Itt négy, nem túl barátságos kísértet fogad, akiket leverve miénk lesz az arany kulcsocska. A kivezető ajtó az első szobába vezet, ahonnan immár szabad a kijárat.

Steamertown: A meghibásodott erőmű



Első utunk a kovácshoz vezet, a pótkulccsal már nyitva áll előttünk felmenőnk lakhelye. Olvassuk el a naplóját, majd hagyjuk el a házat. Rövid átvezető képsorok során szemtanúi lehetünk, hogy valami igen nagy gubanc törtéhnet az erőműnél, amit persze szintén nekünk kell elhárítani. A leállt szivattyú megreparálásához három problémát kell megoldanunk: befoltozni a csőrendszer sérüléseit, pótolni az elfolyt olajat és szerezni egy csaptelepet. Hat lyuk van összesen a csöveken, négy a városban, kettő a telepen. A hozzájuk illő hat dugóból öt véletlenszerűen lelhető a város különböző házaiban, egy pedig a szivattyútól északra egy ládába rejtve. Olajat Faras házában szerezhetünk, aki békésen szunyókál. Zavarjuk meg álmát a villany felkapcsolásával, és szerezzük meg az olajoskannát az ágya mellől, vigyázva, hogy ne pillantson meg. A csap a szeméttelepen található, ahová a gyerekek engednek be, miután legyőzzük a kislányt ugróiskolában.

Steamertown: A roncstelep ura



A csapot a szeméttelepen "élő" fémszörny testéből kell kioperálni, aki – érthető okokból – hevesen ellenzi tevékenységünket. Helyére illesztve a csapot egyenlően el kell osztanunk a vizet a tartályok között, töltsük tele az alsót, tekerjünk a bal felső csapján hármat, majd a jobb felsőn egyet. Mielőtt megtennénk, látogassunk el Larshoz a boltba, gyógy- és varázsital készleteink feltöltése érdekében, ugyanis a pumpa beindítása után erre már nem lesz lehetőségünk.

Kaptár: Az ősi laboratórium

Az ötödik szint ugyancsak elég egyértelmű, egyetlen nehezítés, hogy egyszer ki kell robbantani az egyik falat, azonban ez könnyen felismerhető, ugyanis jóval vékonyabb a többinél. A hatodik szint azonban már jóval érdekesebb, mivel itt már a környezet is más, és bogarak helyett mindenféle, láthatóan rég nem élő harcosok törnek életünkre. Első feladatunk meglelni a pálya közepén elhelyezkedő teleportrendszer darabjait. Szedjük fel a kék és a fekete modult, valamint a rézkulcsot dél felé haladva a külső folyosón, majd indítsuk be a középen álló gépezetet, és menjünk be a rézzáras kapun. Vegyük fel és használjuk a gépen a vörös modult, majd teleportáljunk el, és szerezzük meg az ezüst kulcsot. Térjünk vissza, menjünk az ezüst terembe, gyűjtsük be az acél kulcsot, és haladjunk át az acél kapun. Vegyük fel a zöld modult, használjuk a teleporton, majd nyomás vissza az ezüst szobába. Lépjünk be a már működő második teleportba is, és szerezzük meg az arany kulcsot. Menjünk át az arany kapun, és aktiváljuk a kapcsolót, amely a nyugati oldalon kinyitja a szint kijáratát.



Kaptár: Godon előkerül



A kaptár főleg gyakos pályákból áll, az előrejutás sikere nagyrészt a kalapálási technikánk függvénye. Ellenfeleink zöme az ízeltlábúak társaságából kerül ki, mérgező marásaik miatt nagy hasznát vesszük majd a steamer-towni gyűrűnek. Mivel az ajtókat nyitó kapcsolók általában egyértelműen jelzettek, itt csak azokkal a szintekkel foglalkozunk, amelyek némi feladványokkal járnak. A második szinten egy fallal elzártan láthatjuk Godont, meg kell találnunk a megkerülő ösvényt. A kerülő út során kétszer is találkozunk a rejtett kapcsoló problémájával, az első esetben, rögtön az első teremben, északnyugatra az ajtó kinyitásához két ládát kell ráhúznunk a két földi kapcsolóra. A megnyíló teremben hat ládát láthatunk egy szakadékkal övezett szirten, a legtávolabbi elmozdítása aktiválja a kapcsolót, ehhez persze mindegyiket arrébb kell húznunk, és mivel kevés hely van a sziklán, a lepottyanás réme állandóan fenyeget. A kivezető ajtót kinyitva tartsunk északnak, majd folyamatosan keletnek. A négyes ajtó aktiválása után nyugatra találjuk Godont, akitől megkapjuk falrobbantó bombánkat, és további küldetésünket.

Kaptár: A szerencsés utazó



A harmadik szint teljesítése egyértelmű, a fénylő pontokkal jelzett kapcsolókhoz rovar barátaink eltiprása árán jutunk, mindig a kinyitott terem végén találjuk a következő kapcsolót. A negyedik szintre lejutva az első teremben leljük meg első igazán hatékony fegyverünket, a buzogányt. Nyugat felé egy kerek kapcsolóra lépünk, egy hidat aktivál a szomszédos, vízzel elárasztott helyiségbe, amelyből hat kis sziget emelkedik ki. Az első négyen egy-egy kapcsolót találunk, amelyek az előzőhöz hasonlóan hidakat aktiválnak, az ötödik és a hatodik között pedig ugranunk kell. A hatodikon a sérült Fredót, a sach vándort találjuk, akitől segítségünkért cserébe az ellenségeinket mozdulatlanná dermesztő jégkarom varázslatot, valamint az ötödik sziget felől megközelíthető ajtó kulcsát kapjuk. Az ötödik sziget és a túlpart közötti hidat a harmadik sziget kapcsolójának ismételt lenyomásával gördíthetjük ki, ekkor természetesen az első sziget felől kell átjutnunk a negyedikre. A szint kijáratát lezáró hármas ajtó kinyitása falak mögé rejtett kapcsolókkal történik, a "titkos" helyeket világító pöttyökkel jelezték az előrelátó programozók.

Kaptár: A misztikus kristály

Steep tauron, a hetedik szint. Feladatunk itt is meglehetősen világos, hiszen egyetlen lehetséges irányba mehetünk. Az ajtókat nyitó gombok a pókfészkek alatt/mellett lelhetők, és erős védelemre számíthatunk. A zöld kristály megszerzése után idegesítően hosszú ugrálás árán érhetjük el a kijáratot.

Kaptár: Szimbólumok



A nyolcadik szint ismét a ládatologató képességeink próbaköve, a három irányba nyíló ajtókat lezáró energiamezők kikapcsolnak, ha a középen található ládákat az ajtók előtt látható szimbólumok megfelelőire toljuk. Az északi és a déli szobában lévő kapcsolók átkattintása után a kijárat megközelíthető.

Kaptár: A kaptár királynője



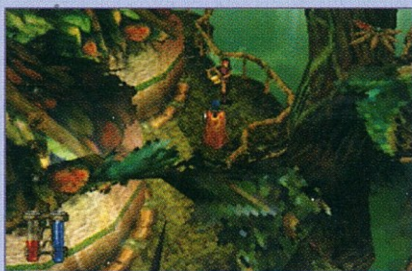
A kilencedik szint, a laboratórium temetője. Haladási irányunk egyértelmű, mert az ajtókat nyitó kapcsolók az egyes sírkamrában találhatók. Vigyázzunk a töménytelen mennyiségű pókkal, és a sunyi helyekre rejtett tűzcsapdákkal. Egyetlen érdekes elem a templomban lévő kapcsolóval nyíló szoba, amely falán a következő felirat látható: "Kövesd a fényt!" Fáklyánk eloltásával láthatóvá válik a földön csúszó-mászó világító kukacokkal jelzett ösvény, amiről letérve azonnal a bejárati ajtó előtt találjuk magunkat. Elsőként menjünk a keleti szobába, nyomjuk meg a kapcsolót, majd kacsázzunk át a zegzugos útvonalon a nyugati terembe. Innen nyílik a szint utolsó helysége, ahol egy felettébb nagyra nőtt hálószövő vár sorsa beteljesedésére. Érdemes a sarkokba állni, ahová mérete miatt nem tud követni minket, és onnan koppintani az orrára.

Tündérerdő: Az eltűnt pecsétek

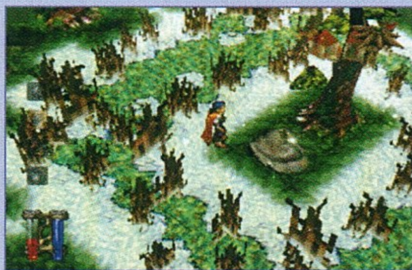


Ízeltlábú kedvenceink fészkét elhagyva egy misztikus erdőbe érkezünk, ahol kedves, pillangószárnyakkal repkedő tündérek, valamint nem kevésbé lelkes, ám annál barátságtalanabb goblinok és sáskák társaságába csöppenünk. Feladatunk az előbbi csoportnak segítve végleg kitessékelni a vadonból a garázda elemeket. Az erdőben öt, egymással összefüggő helyszín található: a tisztás, a tündérmező, a Stonehenge, a híd és az Örök Jég Birodalma. Beszéljünk a tisztás közepén fekvő tónál repkedő tündérrel, majd menjünk át a Stonehengehez. Duna, a druida három mágikus pecsétjének felkutatását kéri, amelyeket kajla tanoncai széthánytak valahol az erdőben. Szolgálatunk fejében kicsinyítő főzetet készít, amennyiben leszállítjuk alapanyagát, az ezüstfüvet. Akciónk sikeréhez ellát minket egy radarral, amely piros színnel az ellenfelek, kékkel a jótékony tárgyak jelenlétét jelzi. A három pecsét helyét fénypont jelzi: a tisztás északkeleti részén, a tündérmező második szigetén, valamint a híd déli felén a földbe ásva, egy-egy bomba alkalmazásával férhetünk hozzájuk. Keressük meg a pálya nyugati részén, Tsa-Jelon bejárata előtt repkedő méhész tündért, aki két kaptára eltűnését panaszolja. Az egyik kaptárt Stonhenge délnyugati felében, egy álfal mögött, a másikat az Örök Jég Birodalmában leljük – cserébe méhfullánkot kapunk az elégedett tündértől. A hídnál található sáskafészekből a lakó leverése után kinyerhetünk némi selymet, majd célunk a tündérmező tavacskája, ahol a harmadik szigeten a fullánkból és selyemből tündéraranyat készít a kis hölgyemény. (A tavat a labirintus ezüstkulccsal nyíló járatából érhetjük el.) A tündéraranyat az egyes helyszíneken látható arany fényben megcsillantva előbukkan egy kobold, aki találós kérdését megválaszolva ezüstfüvet osztogat. (A helyes választ a szövegében kék színnel szedett betűk összeolvasása adja.) Vigyük a füvet és a pecséteket Dunához, és máris alkalmassá válunk lepkeszárnyú ismerőseink meglátogatására.

Tündérerdő: Tsa John



A városba a fa előtt látható sarló szimbólumra kattintva léphetünk be, miután testünk tündér léptékűre zsugorodik. Keressük fel a városka úrnőjét Sinivert, majd a nyugati oldalon lakó Merinát, aki növényei számára elengedhetetlenül fontos tiszta vízért könyörög, és a hárfakészítő Arunát, aki a kését keresi. A kést a keleti oldalon lévő ház pincéjében leljük, tiszta vizet pedig az Örök Jég Birodalmában lakó Irwentől, a Tél Úrnőjétől szerezhetünk (ugyancsak a háza előtt heverő sarló használatával érhetjük el), aki egyúttal a Tél Virágát is nekünk adja. A kért holmikat lepasszolva Siniver engedélyezi nevezésünket a Bogárversenyre, ahol a győztes markát – a dicsőség mellett – a tündérek ősi gyorsító saruja üti. A nyeremény bezsebelése után Siniver bajnokhoz illő megbízással lát el: a goblinok fogságában senyvedő Gwen kiszabadításával. A kapott tölgyfavessző láttán a tündérmező labirintusának végén őrködő fa áttenged a goblinok erődjéhez, amely ajtaját berobbantva nyakunkba zúdul az áldás. A goblin sámánt, Ragont jobblétre szenderítve a kiszabadult Gwen egy hangvillát, illetve a Vipera Örvény nevű igen hatékony, tömegpusztító varázslatot ajándékozza hálája jeléül.



Tündérerdő: Az erdő szívében



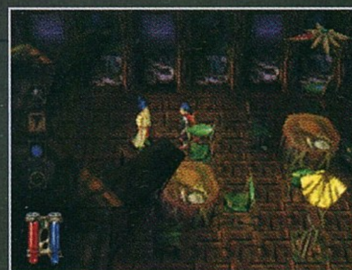
Tsa-Jelonba visszatérve Aruna a hangvillát hárfahúrokra cseréli, amelyek a híd lábánál álló hárfába illenek. A helyreállított zeneszerszám álmot hoz, Jakhul, a híd – alvásmegvonástól kissé morcos – őrének szemére, így végre beléphetünk a belső erdőbe. Itt találjuk Sarinát, a sáska demográfiai robbanás áldozatát, aki az agresszív rovarok támadásától tartva nem mer hazamenni. Tisztítsuk meg a labirintust a kártevőktől, majd látogassuk meg Dhaliát, a Tavasz Úrnőjét, aki a pálya nyugati és északkeleti felében tanyázó goblinok elleni pogrom levezénylésével bíz meg bennünket. A vérdíj a Tavasz Virága, valamint egy mágikus amulett, amely varázslataink hatékonyságát hivatott fokozni. Következő úti célunk a tó közepén fekvő Jelon, de a szokásos kicsinyítő manőver előtt még ugráljunk végig a kis szigeteken, az itt őrködő fa ugyanis egy íjat készít a Sinivertől kapott tölgyfavesszőből.

Tündérerdő: Jelon: Őfelsége bánata



A tündérek fővárosában nem kimondottan ünnepi hangulat uralkodik, a Hercegnő szeretett birodalmát mérgező elvetemült teremtmények feltűnése óta egyfolytában csak sírdogál. Szomorúságát csak egy alapos holdfénykúra szüntetheti meg, de Hold híján áthidaló megoldáshoz kell folyamodnunk. Menjünk Alpydiához, a méhészhez, a tőle kapott üveggel fogjuk össze a városban szerteszét kóborló öt, lila színű méhet. Sikeres rovarbegyűjtő akciónkért egy lépesméz a jutalmunk, amelyet Loniceránál, a vén boszorkánynál szerencseitalra válthatunk. A szerencseital birtokosaként lazán porig alázhatjuk a fogadóban rulettező Fionát, a tőle elnyert varázspálcát vigyük vissza jogos tulajdonosának, Horpachnak, a varázslónak.

Tündérerdő: Jelon: Az ellenszer



Horpach a visszaadott pálcáért felajánlja, hogy elkészíti az erdőt sújtó mérgezés ellenszerét amennyiben leszállítjuk, alapanyagát, a négy évszak virágait, Látogassuk meg a fogadóban tanyázó Merivent, az Ősz Úrnőjét, majd menjünk ahhoz a platformhoz, ahol nincsen lifthívó virág. Itt az ideje, hogy Tell Vilmos nyomdokaiba lépjünk, próbáljuk meg eltalálni a túloldali virágot. Sikeres lövés esetén jön a lift, és átmehetünk Amber, a Nyár Úrnőjének házába. Szegény egy kissé ideges, mivel elfelejtette a nyár dallamát. Sebaj, játsszuk le neki a virágokon: zöld-piros-piros-zöld. A négy évszak virágaival térjünk vissza Horpachhoz, aki elkészíti az ellenszert.

Tündérerdő: Jelon: A csodatevő holdfény



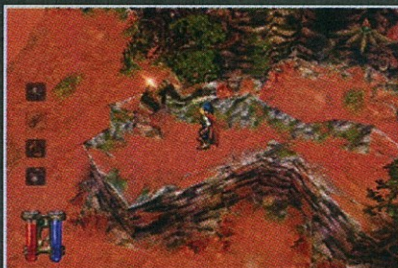
Az ellenszer aktiválásához szükségünk van még egy királyi mosolyra, amit a felvidított hercegnő ad majd meg. Beszéljünk Loniceràval, akinek Horpach már nagyon a bögyében lehet, mivel a leverésével bíz meg bennünket. Menjünk el Horpachhoz, és kutassuk át az emeleti szobáját, vegyük magunkhoz a fiókjában lapuló, aranyszínű kereket. Ezután hívjuk ki párbajra, és csodáljuk meg az elnyert sárga kristályt. Vegyük át fizetségünket Lonic-rától, és keressük fel a méhészetnél található holdvirágot. Használjuk a Lonicerától kapott üveget, ami így szépen megtelik holdfénnyel. Vigyük el a Hercegnőnek, és zsebeljük be jutalmunkat: az ellenszert aktiváló mosolyt, no meg egy láncinget, ami hasznos lehet hátralévő küzdelmes napjainkban.

Tündérerdő: A Sötét Erdő réme



Jelont magunk mögött hagyva sétáljunk el a szó szoros értelmében méregzöld felhőbe burkolózó mólóhoz és használjuk az ellenszert. A méreg hatástalanításával ugorjunk rá a megjelenő tutajra, és máris megnyílik előttünk a Sötét Erdő csodálatos, kétszintes világa. Az első szint egyértelmű, végig kell verekednünk magunkat az egyetlen járható úton, leküzdve a mérgező lényeket, és a szemmel láthatóan a szárazföldön is vígan megélő halakat. A második szinten a szigeteken található kapcsolók átbillentése a feladatunk. Az utolsóval végezve tutajunk a pályán körözve egy világító fénypöttyel jelzett zátony mellet halad el, lőjük meg e fénypontot. Találat esetén életre szóló, személyes ismeretséget köthetünk a folyót mérgező óriási varanggyal – némi ügyességgel az ő életére szólóan. Miután molekuláit visszajuttattuk a tápláléklàncba, egy szimpatikus sach kereskedőkaravánnal útra kelhetünk titokzatos úti célunk felé.

Kanyon: A monolitok titka



A sivatagos terület minden zegét-zugát bejárva négy hatalmas, erősen majomszerű kőfejet találunk, amelyek közül három különböző színű drágakövet visel az egyik szemüregében. Ezek hiányzó párjait kell helyükre illesztenünk, ekkor kinyíló szájaik kapuként üzemelnek. Ebben a völgyben a vörös drágakő heverészik, látszólag elérhetetlenül magasra helyezve. A térkép közepén egy kis négyzet alakú fennsíkot találunk, amelyre lépcső vezet. Tőle északra átugorhatunk egy másikra, ahol egy kapcsolót találunk, amely egy platformot indít el. A platform segítségével átjutunk a vörös kőhöz, majd kimehetünk a megfelelő fejen.

Kanyon: Talis színre lép



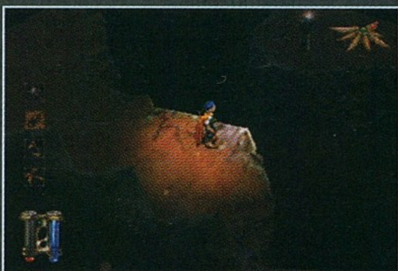
Egy barlangba érkeztünk, ahol három kapcsolót kell átbillentenünk, amelyek egy-egy platformot aktiválnak. A mozgó platformokon átugrálva megközelíthetjük a helyiség másik kijáratát, amely egy újabb szurdokba (No 2.) vezet. A második szurdokban megjelenik Talis hologramszerű alakja, ami eléggé el nem ítélhető módon erősen felcsigázza Melvinünk érdeklődését. Hogy találkozhasson hús-vér eredetijével, induljunk északra, ahol a falból egy sárga drágakövet robbanthatunk ki. Keressük meg a sárga átjárót, és vegyük fel a mögötte heverő fogantyút. Használjuk a fogantyút a nagyjából középen elterülő fennsíkon, majd ugorjunk fel az elinduló platformra. A következő fennsíkra átugorva gyűjtsük be kirobbanó képességeinkkel a dél felé leledző kék ékkövet, majd menjünk le Talis vityillójához.

Kanyon: Talis története



Messziről jött dreamer azt mond, amit akar – így hát nincs semmi különös abban, hogy Talis meg akar bizonyosodni alkalmasságunkról, mielőtt érdemben megismerkedne velünk. Alkalmassági vizsgánk a konyhakertet dézsmáló skorpióhad megszabadítása a földi – akarom mondani gothosi – lét gyötrelmeitől. Miután végeztünk embert (dreamert) próbáló feladatunkkal, megtudjuk az igazat: Talis apja egy speciális védelemmel lezárta a bányát, ahol kutatásai nagy része rejlik, így sok titkot tudhatnánk meg, ha valahogy bejutnánk. A védelem kiiktatásához egy kék, egy vörös és egy zöld lencsét kell megtalálnunk, amelyek a környéken hányódnak valahol, kivéve a zöldet, amelyet kedvesünk, egy zöld drágakő kíséretében rögvest a kezünkbe is nyom. Menjünk a zöld kapuhoz, amelyen keresztül a táborba jutunk vissza.

Kanyon: Az ismeretlen jótevő



A már jól ismert völgyben immár kinyithatjuk a kék szemű átjárót, amely egy sötét barlangba vezet. Megjelenik egy Dagomar nevű csuhás ismeretlen, aki rövid erőfitogtatás után egy nindzsák által előszeretettel használt kampós kötelet ruház ránk. A szerszám használatával meg is ismerkedhetünk íziben, ugyanis az észak felé kivezető utat egy pirinyó szakadék teszi járhatatlanná. Semmi gáz, a túlparton láthatunk egy világos gömbben végződő póznát, amelyre a kampót ráhajítva, a kötél áthúz a mélység felett. (Későbbiekben a kampót e pózna hasonmásainál vehetjük majd igénybe.) Az ajtón kilépve, egy újabb katlanban (No 3.) ismét újsütetű csuklyás ismerősünkbe botlunk, aki egy kék drágakővel, meg egy kis küldetéssel lát el, nyilván azért, hogy ne unatkozzunk. (A változatosság kedvéért újfent verőlegényi képességeinkben nyerhetünk további jártasságot.) Vonuljunk be a kék kapuval lezárt barlangba.

Kanyon: Bővül a fegyvertár



A barlangban egy sárga drágakövet és egy öt kapcsolóból álló rendszert találunk, amelyek a felettünk lévő négy platformot mozgatják függőleges irányban. Állítsuk be őket úgy, hogy a platformok elérhető magasságban egymás mellé kerüljenek, és ugorjunk fel. Fenn egy harci kalapács várja a becsületes megtalálót, de tulajdonosa pechére mi leltük meg helyette, nekünk pedig eszünk ágában sincs visszaadni. Bár tüzetes keresés után sem lelünk szeget, azért csak vegyük kézbe, és menjünk be a szurdokból (No 3.) nyíló sárga átjárón.

Kanyon: A Szikla Őrei



Dagomar által eltörölni kívánt kőlények lakhelyére érkeztünk, teendőnk a terem végeiben álló négy szobor porrá zúzása. (Milyen jól is jön most a kalapács!) Természetesen a helyiség csak úgy nyüzsög a lelkes műemlékvédőktől, akik nem átallanak mindenféle piszkos módszert bevetni tevékenységünk megakadályozására. Miután elpusztítottuk az utolsó művészeti alkotást is, a barlang közepén megjelenik a Meteorvihar fedőnevű varázslat, ami végre elég hatékonyan ront ádáz ellenségeink egészségi állapotán. A varázstekercs padlója megmozdul talpunk alatt, és újra a völgyben (No 3.) állunk.



Kanyon: A vörös lencse begyűjtése

Dagomar szolgálatainkért tanítványának fogad, és kezelésünkre bízza a hőn áhított piros lencsét. A könnyes búcsú után másszunk fel a közeli fennsíkra, majd a póznák és a kampó használatával cikázzunk végig a fennsíkokon. Markoljuk fel a zöld ékkövet, majd ugorjunk





át a kapcsolóhoz, amely – jó szokás szerint – egy platformot indít el. A platformmal a vörös kőig jutunk, gyűjtsük be, és menjünk vissza a kapcsolóhoz. A póznák segítségével menjünk dél felé, majd sétáljunk át a vörös kapun.

Kanyon: Az új átjáró

A kapun egy barlangba jutunk, amely első terméből három kapcsolóval elindítható három platform segítségével vezet ki az út dél felé. A következő helyiségben szintén három kapcsolót lelünk, ezek a kivezető ajtó előtt húzódó szakadékot hidalják át egy-egy platformmal. Állítsuk a három platformot az ajtó elé, amelyen keresztül a táborhoz érkezünk vissza. Másszunk fel a középen húzódó fennsíkra, majd használjuk a kampót, és ugorjunk át a dél-nyugatra található, zöld kapuhoz.





Kanyon: Az élőhalott sárkány

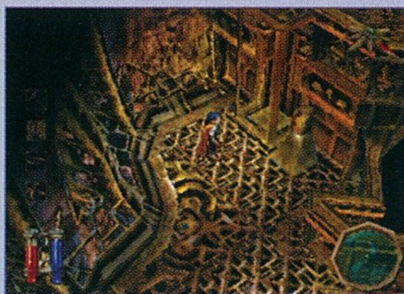
Az átjáró egy új völgybe vezet, ahol egy sárkány csontvázára bukkanunk. A sárkányok úgy tűnik, szívós lények, mivel még ez az erősen lesoványodott példány is tud beszélni. Igaz mozogni már nemigen, így a Cohoch-Ran névre hallgató egyed lefűrészelt szarvát nekünk kell megtalálni a völgyben. Az észak-nyugati felében lelhető egy magaslaton, a hegy lábához tolt ládával szerezhetjük meg. A hálás élőhalott tűzokádó



a kék lencsét hagyományozza ránk megtalált testrészéért, így minden adott az észak-nyugatra fekvő bánya védelmének semlegesítéséhez. A feladat első fele a gátfutás lassított verziójához hasonlít, az ösvényt lezáró falak felett egy-egy odatolt láda segítségével libbenhetünk át. Helyezzük a lencséket a gép keretébe, és figyeljük a bánya bejáratánál villódzó mezőt. Alkalmazzuk az óvodában elsajátított tudásunkat: az egyes lencsékkel megegyező színnel bocsássuk a fénypászmát a kapcsoló lenyomásával a mezőre. (Figyelem! Sikertelen próbálkozás esetén életerőnk drasztikusan csökken!) A harmadik szín kiiktatása után szabad az út a rejtélyekkel teli mélybe.

Kanyon: Az ősi tárna bejárata

A bányában megjelenik Talis, aki átadja a tűztől védő varázsövet, ami nagyon hatékony tárgy, lévén a hasznos cuccok elől hatékonyan foglalja a helyet. Mivel a titokhoz kalauzoló központi lift szemmel látha-





tóan táppénzre íratta ki magát, kampózzunk át kelet felé. Keleti párja sem üzemképes ugyan, de legalább tudjuk, mi a baj: hiányzik a kapcsoló. Sebaj, menjünk be a közeli ajtón.

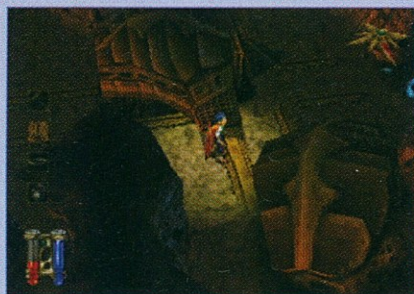
Kanyon: Liftjavító körúton

A helyiségben szintén működésképtelen ajtót találunk, de a szellőző egy bomba segítségével szabaddá tehető. Menjünk végig a légelvezető rendszeren, és aktiváljuk az útba eső kis helyiségekben árválkodó kapcsolókat. A magához térő ajtón áthaladva egy érdekes szobába jutunk, aminek a közepén egy fallal elkerített terület és egy felette lebegő markoló látható. A markoló igénybe vételével kell a terület három kiemelkedésére egy-egy ládát elhelyeznünk, a falnál elhelyezkedő három kapcsolóval irányítva a kényes műveletet. A kívánt pozíció elérésével kinyílik a keleti oldalon lévő ajtó. A kapcsoló segítségével indítsuk el a medence közepe felé mozgó platformot, és nyomjuk le a középen található kapcsolót, majd ugorjunk át az aktiválódott, dél felé mozgó platformra. Menjünk ki délnyugatra, majd essünk le a lyukba, megszerezve ez által a keleti lift kapcsolóját.





Kanyon: Működőképes bányagépek



A liftet ismét munkába állítva némi ugrálás után egy ajtóhoz jutunk, amely a bányagépek garázsát nyitja meg kíváncsi szemeink előtt. A kijáratot egy masszív kristály fedi, amelyet az erőgépek egyikével tudjuk utunkból eltávolítani. A gépek beindításához a délre található szellőzőjáratok jelentik a megoldást, a különböző kapcsolók közül a 2b-1 és a 2b-2 a mi emberünk. Mindenképp kutassuk át a járatokat, mert itt van a fekete modul is elrejtve, ami a későbbiekben kulcsfontosságú lesz.

Kanyon: Felmegy a pumpa



A kristályajtóval nyíló teremben három pumpát és a középen elhelyezkedő medencében egy teleportgenerátort találunk. A pumpák a helyi üzemanyagként funkcionáló, speciális magmát hozzák fel a föld mélyéből, amelyre a központi vezérlőrendszer (beleértve az első liftet is) beindításához oly égető szükség lenne. Húzzuk fel a tündérektől kapott gyorsító cipellőt, és kapcsoljuk be a generátort a fekete modullal. A pumpákat megszabott, igen rövid idő alatt kell beindítanunk, így a lábbeli használata melegen ajánlott. Elsőként az északi pumpát indítsuk be, majd lépjünk be a mellette lévő teleportba, amely a déli mellé tesz le. Aktiváljuk a délit, és rohanjunk át a keletihez, utána az irányítópulthoz. Sikeres ügyködésünk nyomán kékes áramlat halad a vezetékeken a pult felé. Ekkor elhagyhatjuk a helyiséget a dél-kelet felé vezető ajtón.



Kanyon: Lecsap a bányarém



Kampónk alkalmazásával vegyük birtokunkba a kék kristályt, majd némi ugrálás és liftezés után szembenézhetünk a bányát uraló gépszörnnyel. Egy lebegő gördeszkára emlékeztető járművön haladva számolhatunk le a megátalkodott robottal, leghasznosabb taktikának a Meteorvihar varázslatának sűrű alkalmazása bizonyul, miközben a ránk kilőtt csavarokat a jól bevált magyar módszerrel élve, kalapáccsal hatástalanítjuk. Miután ellenségünket ócskavassá transzformáltuk, szétesik körülöttünk az egész miskulancia, és kis karavánunkkal útra kelhetünk következő helyszínünkhöz, a misztikus toronyhoz.



Torony: A hó fogságában



Csak, hogy ne legyen annyira egyszerű az élet, Talis már a kezdeti pillanatokban egyenletes gyorsulással egy szakadékba zuhan. Mivel hegyimentő végzettséggel – kivételesen – nem rendelkezünk, célszerűnek tűnik inkább a toronyból segítséget hívni. A torony körül elterülő jégmező északi részén, egy fennsíkon találjuk Bullyforthot, a mágust, meglehetősen szorult helyzetben. Az érdeklődő jetik kiiktatása után hálája jeléül ránk bízza a torony bejáratának kulcsát, valamint Merlin köpenyét, amely – állítólag – védelemmel ruház fel az ártó bűbájjal szemben. (Végül is soha nem változtattak békává, amíg viseltem...) A kulcs birtokában szabad az út a kelet felé magasodó toronyba.

Torony: Előcsarnok

Az impozáns épület berendezése a gótika cseppet sem szívmelengető eleganciáját sugározza: hatalmas terek, fekete márványpadló, komor szoboralakok. Pont olyan, amilyet a kísértetek általában lakhelyül választanak. Vegyük csak fel azt az Ankh amulettet! Keressük meg az előszobában található rézkulcsot, és alaposan vizsgáljuk át a falak és oszlopok mentén található ládákat: tűz- és víznyilak kerülnek át tulajdonunkba. A kulcs a lépcsőház ajtaját nyitja, ahol az egyetlen választható útvonal a konferenciaterembe vezet.





Torony: Dagomar ismét felbukkan





A konferenciaterembe érkezvén önjelölt mesterünk, Dagomar angolos távozását figyelhetjük, így kénytelenek vagyunk beérni néhány kósza kísértet és csontváz társaságával. Menjünk be Vulpeth tanulójába, és emeljük el az asztalon heverő belladonnát. Dagomar betörésbiztosra zárta ajtaját, így valami más módszert kell kitalálnunk. Keressük meg a keleti konferencia szobát, és rögvest gazdagabbak is lettünk egy rézkulccsal. Nyissuk ki a rézlakattal lezárt, kelet felé elhelyezkedő szoba ajtaját, és ugráljunk fel a ládákon a fal tetejére. A túloldalon egy póznát lelünk, használjuk kampónkat, és némi ügyeskedés árán Dagomar tanulójával szomszédos szoba tetejére jutunk. Toljuk a ládát a korláthoz, és ugorjunk át a könyvespolcra, majd onnan Dagomar szobájába. Húzzuk meg a fénypонttal jelzett kart, és szerezzük meg a titkos szobában őrzött arany kulcsot. A kulccsal a kijárat előtti folyosóra jutunk, ám a második ajtó kinyitásához meg kell fejtenünk a padlón látható rejtvényt. A térkép megtekintésével az ebédlő asztala könnyen beazonosítható, a körök és az ikszek a fáklyákat jelentik. Az X-szel jelölt fáklyákat be kell gyújtanunk a zsákmányolt tűznyilaink segítségével, és máris kitárul a kivezető kapu.

Torony: A könyvtáros szemüvege



A lépcsők az egyelőre bezárt könyvtárba vezetnek. Megjelenik az intézmény felvigyázójának szelleme, aki azonban nem tud meglenni szemüvege nélkül, és elég önző módon minket sem hagy békésen művelődni, amíg vissza nem kapja elhagyott pápaszemét. Használjuk a teleportot, és menjünk be a szentélybe vezető ajtón. Itt egyelőre nincs más tennivalónk, mint az összes könyvtartót egy lépéssel előre mozdítani, hogy a temető ajtaját nyitó kapcsolóra rátolt ne lógjon ki a többi közül. Ellenkező esetben felbukkan a takarító szelleme, és szépen visszaállítja a rendezett mintát, bezárva ezzel a temetőbe vezető folyosó ajtaját. Ha lejutottunk a folyosóra, a kijáratot lezáró energiamezőt az oldalt nyíló fülkék kapcsolóival tudjuk megszüntetni. Az utolsó kapcsoló sajnálatos módon csak rövid ideig biztosítja a mező leállását, így aktiválása előtt érdemes a gyorsító cipőket alkalmazni.

Torony: Egy kis sírrablás



A temetőben a középen húzódó lépcsősort egy ezüstlakattal zárta le a rosszindulatú tervező. A kulcs keletre van egy lezárt kapu mögött, amelyet a sírboltokból nyithatunk ki. A keleti kripta időkapcsolója nyitja a középsőt, ott pedig a nyugatit nyitó kapcsolót leljük. Mielőtt lenyomnánk a nyugati sírboltban talált kapcsolót, aktiváljuk a tündérektől kapott lábbelit, így pont van elég időnk elszaladni a kulcsért. Az ajtó kinyitásával észak felé egy platformra ugorhatunk, ahol begyűjthetünk egy pompás fekete gyöngyöt. Átlibbenve az észak felé vezető folyosóra egy bezárt sírkamrához jutunk. A világító pöttyel jelzett faldarab csak illúzió, így átsétálva megtekinthetjük a néhai könyvtáros nyughelyét. A szemüveget magunkhoz véve térjünk vissza a könyvtárba és zsebeljük be jutalmul a vörös kristályt, plusz az örökös könyvtárbérletet.

Torony: A könyvtár rejtett szobája



A könyvtár mindenféle hasznos és haszontalan olvasmányok tárháza, a sagákon kívül ajánlatos művelődni egy kicsit. Kulturális kalandjaink után ideje újra felvenni a munkát és a szobában talált rézkulcsot. Az ajtót kinyitva ismét tűznyilainké lesz a főszerep, a négy tanulószobát ugyanis feltehetően fotocellás zárakkal szerelték fel építői. Gyújtsuk be a folyosón lévő fáklyát, és menjünk Tiamar tanulójába. A gyertya meggyújtása után Aurelia szobája következik, majd egy kis falmászás és kampózás után Marok szobájában találjuk magunkat. Gyertyája az ő és Eusibenia ajtaját egyaránt nyitja, a hátralévő szobából pedig a gyertya meggyújtása után feljuthatunk a fal tetejére, majd a túloldali terembe. Menjünk fel az erkélyre, és kutassuk át a mögötte talált labirintust. Szedjük fel az urnát, és menjünk ki a másik erkélyre vezető ösvényen. Nézzünk be az erkélyről nyíló másik kapun, nyomjuk meg a szoborba épített kapcsolót, és menjünk be a kinyíló rejtekajtón, magunkhoz véve jogos tulajdonunkat, az acélkulcsot, és nem utolsósorban a villámvarázslatot.

Torony: A laboratórium

Az acélkulcs birtokában belépést nyerünk a mágikus laboratóriumba. Aktiváljuk a teleportot, és haladjunk át a kapun. Vágjuk le ellenségeinket, és vegyük fel a megjelenő rézkulcsot. A rézlakattal lezárt szobában a gaz ellen likvidálása után megjelenik az ezüstkulcs, az ezüstkapuval nyíló teremből pedig felugorhatunk a karzatra. Szedjük fel a karzaton talált hamut, óvatosan, mivel a tűzköpők becsületesen megdolgoznak a pénzükért. A kijárat egyelőre zárt, csak a legbölcsebb halandó nyithatja ki. Semmi gond, irány a teleport és a szentély. Helyezzük a belladonnát, a fekete gyöngyöt és a hamut a szobrok előtti hombárba, és tegyük át a fénypontal jelzett könyvet a hombár előtti könyvtartóra. Megjelennek a bölcsek, akik az ajtó kinyitása mellett még sok más érdekes információval is szolgálnak.





Torony: Az áruló sárkány

A teremben egy erőtérrel védik a kivezető teleportot, a mágikus mezőt pedig négy energiasugár építi fel. Az emelvényen talált kapcsolókkal elérhető egy állapot, amikor csak egy sugárforrás üzemel, ekkor toljuk a sugár útjába a mozdítható ládát, és máris elérhetővé vált az értékes teleport. Elhagyva a termet a tetőn a gonosz, Yor-Kan névre hallgató



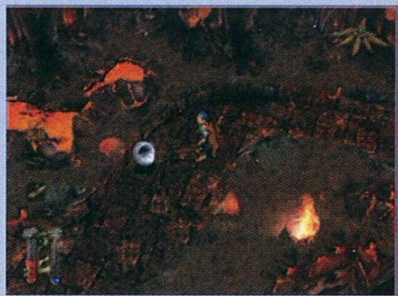


sárkányt kell az örök vadászmezőkre irányítanunk (a Meteorvihar újfent értékes szolgálatokat tehet). Az áruló megbűnhődésével kiszabadul jégbörtönéből a tőrbe csalt Ar-Kan, aki hálából felkutatja a lassan kékes színben pompázó Talist, és elrepít minket a nagyhatalmú ősök egykor virágzó városának, Helma Tarosnak romjaihoz.

Vulkán: Dagomar felfedi valódi arcát

Romok nemigen, láva azonban annál nagyobb mennyiségben fogad a barátságtalan helyen – legalább nem fagyunk meg. A támadó tűzlények és a ládák szétütésével kis kerek kövekhez juthatunk. Ne álljunk le, amíg össze nem szedünk legalább hetet, majd menjünk a láva felett mozgó platformhoz, és a kampó segítségével húzzuk át magunkat a póznához. Cseréljük le a kampót a gyorsító sarunkra, a sarokban álló kapcsoló átbillentése után rohanjunk a sziget másik végén található platformhoz, és ugorjunk fel rá. A platform egy újabb szigetre vezet, ahol négy rúd mozog ki-be a falban. Ugráljunk fel a rudakon, és sétáljunk végig az északra vezető ösvényen.







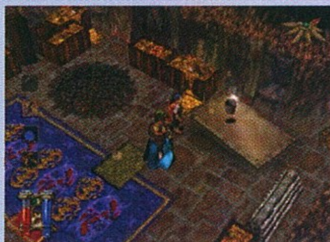
Vulkán: A gigantikus flipper

Kampózzuk meg a dél felé látható póznát, majd ugráljunk át a szigeteken északnyugat felé, amíg egy platformhoz nem érünk. Ne menjünk át rajta, hanem ugorjunk át az északon található szigetre, amelyen a varázsitalok láthatók. Észak felé tartva feljutunk a fennsíkra, ahol egy gigantikus flipperre emlékeztető berendezés található. Feladatunk a kilövőnyílásban látható golyót a színének megfelelő lyukba irányítani, a sarkokban található, forgatható lapok szögének állításával. Miután mindhárom lyukat betömtük, a kijárat felé vezető platformok elérhető közelségbe kerülnek. Ugráljunk végig rajtuk, felszedve közben a Csatapáncél varázslatunkat. Az ugróiskola végén Sachtown bejárata hívogat, ám a kőszívű őrök csak akkor engednek be, ha vissza tudjuk szerezni a karavánjuktól elrabolt hét követ.



Vulkán: Sachtown: Az egzotikus kereskedőváros

A vulkán belsejébe faragott város elöljárója a legügyesebb kereskedő is egyben, aki rá tudja venni a polgárokat, hogy neki adják a szavazóérméiket. Éppen egy választási kampány kellős közepébe botlunk, a rivális jelölt legyőzéséhez a jelenlegi Kereskedőmesternek, Mulornenak már csak három érmét kell valahogy megszereznie, amihez persze a mi segítségünket kéri. Járjuk be a várost, és vegyük fel a vödröt, illetve a kék kristályt. Beszéljünk Cistornnal, a rivális jelölt, Listard öccsével, aki a pletykák ellenére még bízik a bátyja becsületességében. Keressük meg a kaptárban megismert Fredót, aki egy harci szekercén kívül, a támogatásáról is biztosít minket hálája jeléül. Adjuk neki a kék kristályt, így el tudja csalni Listardot a szobájából, ahonnan immár elemelhetjük az asztalán heverő, becstelenségét igazoló levelet. A levelet átadva megszerezhetjük Cistorne-tól az első választási érménket.



Vulkán. Sachtown: Börtönben

Menjünk ki a piacra, ahol az első üzletkötési próbálkozásunkra rögtön lesittelnek a városi őrök, mivel nem tartottuk be a kereskedelemre vonatkozó törvényeket. Beszéljünk cellatársunkkal, aki elárulja, hogy szavazóérméjét egy növény gyökerei alá rejtette. Elolvasva a falra aggatott törvényeket hamarosan szabadulunk, és nekivághatunk megkeresni a maradék érméket. Menjünk az építkezési területre, ahol a küszködő jóembernek segítve robbantsuk ki a falat egy ásót kapva technológiánk felajánlásáért cserébe. Sajnos ténykedésünk nyomán kilyukadt a gőzvezeték, így a szaunában kissé esett a hőmérséklet, amit az öreg sachok nem fogadnak önfeledt örömmel. A lyuk befoldozható: menjünk az istállóba, és helyezzük a vödröt a szürke szörny lába alá, amiből impozáns kis csatornafedőt készít. Fedjük be a lyukat, és markoljuk fel a jutalmul járó sört.



Vulkán: Sachtown: A korteshadjárat

Menjünk ismét a piacra, és keressük meg az árust, aki sört szeretne vásárolni, majd az érte kapott portékával házaljunk a többi boltosnál. Hosszas cserebere során végül egy vasgolyóra tehetünk szert, amellyel az építkezési terület mellett fogadást kínáló ráccsal állhatunk le játszani. Miután vesztettünk, a szomszédasszonya elmegy otthonról, így végre szabad bejárásunk van a házába. Üssük szét a fal mellett álló dobozt, és fordítsuk meg a mágnes pólusát. Menjünk vissza gurítani még egyet, ezúttal elnyerjük a kis csaló szavazó érméjét. A harmadik érme a cellatársunktól kapott infó alapján, szokásos fénypöttyel jelzett növény alól ásható ki, miután feltöltöttük gyógy- és varázsital készleteinket, el is vihetjük Mulornenak, aki hálája jeléül egy mágikus amulettel gazdagítva, leenged a Sachtown alatt megbúvó labirintusba.



Vulkán: Labirintus, 1. szint



A folyosó végi kapcsoló nyitja az ajtót, ám mielőtt lenyomnánk, mindenképp aktiváljuk a gyorsító sarut. Átfutva az ajtón a sachok kincstárába jutunk, a kivezető ajtót a szemben lévő fáklya begyújtásával nyithatjuk ki. A teremből keletre vezető folyosó végén egy kis szobába érkezünk, ahol a kristályt széttörve néhány jelet látunk a falon. Jegyezzük meg, majd a terembe visszaérve nyissuk ki a déli ajtót, a mellette álló fáklyák meggyújtásával. A déli ajtó egy terembe vezet, ahol a padlón lévő mozaikok változtatgatásával reprodukáljuk a keleti szobában látott kombinációt, amely kinyitja a szint kijáratát.

Vulkán: Labirintus, 2. szint



Az északnyugati szobában toljuk rá a három ládát a három kapcsolóra. Ekkor kinyílik a teremből kivezető ajtó. Nyugat felé egy könyvtárat lelünk, ahol küldetésünkkel kapcsolatos érdekes információkra akadhatunk - többek között a nagy féreg említésére. Menjünk el keletre a folyosón, és haladjunk át a forgó kerekek foghíjain. (Ajánlatos sűrűn menteni.) Vegyük délnyugat felé az irányt, használjuk a kampót, amíg egy leállt kerekekkel lezárt folyosóra nem jutunk. A szomszéd szobában lévő fogantyúk segítségével forgassuk meg a kerekeket, míg át nem tudunk mászni a foghíjakon. A folyosó végi szobában kilenc mozdítható, és egy nagy kupac mozdíthatatlan, fehér ládát lelünk. Tologassuk melléjük a mozdítható példányokat úgy, ahogy a padlón vörös színben pompázó mintákon látjuk. Siker esetén beindul délen egy platform, és nincs más teendőnk, mint lepotyogás nélkül visszaugrálni.

Vulkán: Labirintus, 3. Szint



Verekedjük végig a folyosón magunkat a hold fázisai ábrázoló szobába. A falon látható ábrákat követve lépjünk rá a megfelelő sorrendben földön lévő szimbólumokra. (Kezdjük az újholddal, 7 lépés óramutatóval egyező, a teliholdnál megfordulva 9 lépés az óramutatóval ellentétes irányba.) A folyosó túloldalán lévő ajtó kinyílik, és némi ugrálás árán eljuthatunk a nagy féreg színe elé, akit legegyszerűbb módon tűznyilak sűrű használatával zavarhatunk át a nemlétbe. Erőszakos halála után mágikus munkakörünk végre a természeti katasztrófák kategóriájában is kibővül: ezentúl földrengések előidézését is elvállalhatjuk.



Vulkán: A titkosírás



A lassan már kötelezővé váló ugróiskola ismét megnyitja kapuit! Tartsunk dél, majd kelet felé, közben gondosan jegyezzük fel a falakon látható hármas rúnakombinációkat. Még az első teremben egy óriási kék kristályra találhatunk. Tegyük félre természetvédő érzelmeinket, és ne habozzunk letörni belőle egy darabkát. Ezután északnak visz utunk, és hamarosan egy folyosóra érkezünk, a falakon megörökítésre váró rúnákkal, a végén meg az ismert fénypontal jelzett oszloppal, amelybe, hogy hogy nem, pont a birtokunkban lévő kristálydarab passzol. Machinációnk hatására feltáruló ajtón a térképterembe jutunk.

Vulkán: Az eltűnt város megkerül

A padlón Gothost láthatjuk madártávlatból, a falakról ismerős rúnákkal jelölt obeliszkekkel körbevéve. Menjünk a terem végében álló hatalmas fejhez, és válaszoljunk a kérdéseire. (1. Éreznek-e az állatok? Igen 2. Szolgáink-e a sárkányok? Nem 3. Halhatatlanok vagyunk-e? Nem 4. Feláldoznád-e az életedet másokért? Igen 5. Istenek vagyunk-e? Nem 6. Lehet-e valaki boldog hatalomvágy nélkül? Igen 7. Gothos urai vagyunk-e? Nem 8. Mesterei vagyunk-e a mágiának? Igen 9. Ismerjük-e a technikát? Igen 10. Toleráljuk-e a másként gondolkodókat? Igen) A bonyolult feladatot teljesítve megkapjuk az engedélyt Helma Taros megkereséséhez, amelyet az obeliszkek megfelelő sorrendű bekapcsolásával jeleníthetünk meg a térképen. A helyes sorrend a rúnakombinációkban van elrejtve, papírunkra pillantva láthatjuk, hogy minden kombináció harmadik rúnája valamelyik másik első rúnájával azonos, kivéve a két különböző, kérdőjel alakú ábrát, amelyek a sorozat első és utolsó elemét alkotják. A kombinációkat egymás mögé írva, és az ismétlődő elemeket kiradírozva megkapjuk a kívánt sorrendet. A megjelenő csillagport felmarkolva távozzunk a kis ajtón, és tűzfújó légi taxink máris elrepít zűrös kalandjaink végállomására.



Helma Taros: Tengerpart



Tengerparti nyaralás helyett sajna ismét kőkemény munka vár. Menjünk a sekély vízben dél felé, és keressük meg a teknőst. Üssük agyon a gyanútlanul úszkáló halat, és tegyük az eltéveszthetetlen fénypontra, így teknősünket közelünkbe csalva már rendelkezésünkre is áll a szükséges vízi jármű. E műveletet ismételve haladjunk keleti, majd északkeleti irányba, és hagyjuk el a strand területét.

Helma Taros: Állatidomár kerestetik

A szárazföldön a mérgező tenger gyümölcsei helyett különböző agresszív majmok és egyéb helyi lakosok támadását kell elhárítanunk. Az ősi várostól három energiakapu hivatott távol tartani az illetéktelen betolakodókat, amelyeket – magunk is illegális bevándorló lévén – némi furfanggal kell kijátszanunk. Az első helyszínen szedjünk két szem bogyót a bokorról, és tegyük a tábla melletti etetőbe, amelyre a fejünk felett repkedő papagáj rögvest le is csap. Amíg az etetőben fetrengve tömi a hasát, olvassuk fel a táblán lévő szöveget (city), majd sétáljunk át az ajtó előtti etetőhöz, és ismét csak etessük meg falánk útitársunkat. A korábban hallott szavakat elismételve, kis kedvencünk megszünteti az utunkat lezáró energiamezőt. Hasonló a helyzet a következő, nyugatra található kapuval, ám a harmadik már cselesebb, ugyanis itt három, megfelelő sorrendben elismételt szó (you – can – fly) a továbbjutás kulcsa. A papagáj viszont rettenetesen ostoba állat, szegényke egyszerre csak egyet bír megjegyezni, így háromszor kell megtennünk a táblákat rejtő tisztás és a kijárat közti utat.



Helma Taros: Biztonsági övezet



Helma Taros romjainál járunk, amelyet a majdani vandál turistáktól fejlett biztonsági rendszerrel őriztetnek az előrelátó őslakosok. A csúnya sebeket elkerülendő, igyekezzünk nem beállni a forgó fénypászmák útjába. Nyomjuk meg a keleten leledző kapcsolót, húzzuk fel a nyúlcipőt, és irány a kijárat: dél, nyugat, észak, majd megint nyugat. Ugorjunk át pengék felett, és menjünk végig a folyosón, az utat lezáró három energiamezőt az oldalfalakon látható szimbólumok beállításával kapcsolhatjuk ki. Véssük az eszünkbe, vagy a papírunkra a földön lévő rúnák sorrendjét, később még szükségünk lesz rá.

Helma Taros: Talis újra szabad

Sétáljunk végig a nyugatra vezető ösvényen a tóig, és ugráljunk rá a földön látott szimbólumokkal jelölt platformokra a megfelelő sorrendben. Szedjük fel az energiagyöngyöt, és visszatérve az elágazáshoz, forduljunk délnek. Drága mesterünket a templom mellett végighajszolva, verjük szét a ránk uszított gorilláit, no meg a békésen álldogáló ládákat, markoljuk fel a kipottyanó hat követ. A köveket a megfelelő színű foglalatba helyezve, lebomlik a lépcsőt lezáró mező. A második emeletre hasonló módon juthatunk fel, a harmadik viszont már problémásabb, mivel nincsen meg az összes kő.



Semmi probléma, egy jól irányzott víznyíllal oltsuk el a bal oldali lángot, így a mellette álló szoborra ugorva kicselezhető a gaz ármány. A kedvesünket fogva tartó tűzburok ellen nincs is jobb, mint egy jó kis eső, ehhez helyezzük be az energiagyöngyöt a virág alakú készülékbe. Lovagi szolgálataink fejében az ügyesség kesztyűjét üti markunkat, ami a fegyvereink sebességét fokozza (elméletileg), és szabad az út az ősök templomába.

Helma Taros: A templom felderítése



Bár e jeles építményt bizonyára régen nem használhatták rendeltetési céljaira, tévedés lenne felételeznünk, hogy lakatlan: a szent helyen gonosz kísértetek és démonok vertek tanyát, akik a korábbi ellenekhez képest meghökkentően szívósak. Takarékoskodjunk varázsitalainkkal, mivel az elkövetkezendőkben igencsak szükségünk lesz rájuk. Menjünk az egyetlen lehetséges irányba, északkelet felé. (Az útközben található kapcsolókhoz egyelőre NE nyúljunk!) A lépcsőkkel telezsúfolt teremben szedjük fel az arany kulcsot, és térjünk az arany zárral lelakatolt szobába. Eljött a kapcsolók ideje, amelyeket adott sorrendben kell aktiválnunk, megszabott idő alatt, hogy érdekesebb legyen. Első az arany teremben található, lenyomása után induljunk visszafelé, amerre a póznákkal áthidalt két szakadékot látjuk. Használjuk a kampót, aktiváljuk a két szakadék közti kapcsolót, és ismét a kampót használva, kapcsoljuk át a túloldalon lévőt. Húzzuk fel a gyorsító sarunkat, és vessünk egy pillantást a térképre. A negyedik kapcsolónk a folyosó észak – nyugati sarkában álló lesz, az ötödik a dél – kelet felé kanyarodó zsákutca végében vár, az utolsó pedig a folyosó dél – nyugati felén található. (Mielőtt e kényes műveletet elkezdenénk, érdemes krétával bejelölni a megfelelő útvonalat.) Ekkor kinyílik az utolsó kapcsolótól délre lévő ajtó, és miénk az ezüstkulcs.

Helma Taros: A templom felderítése 2.

Az ezüst kulccsal nyíló teremben az acélkulcs megszerzése a feladatunk. Bár a kulcs a keleti szobában hever, a nyugati szobából kell megközelítenünk. Ugorjunk a pózna melletti kapcsolóhoz, aktiváljuk, majd nyomás vissza és cél az elinduló platform, ahonnan a keleti szoba bejárata melletti pózna immár elérhető a kampónk számára. Vegyük fel az acél kulcsot, menjünk át az acél szobába, majd haladjunk a póznák mentén egyszer délnek, majd háromszor észak felé. Kampózzunk át a szoba közepén lévő L alakú szigetre, és húzzuk át magunkat a déli falhoz. Keressük meg a lépcsőt, menjünk le, és további kedélyes kampózgatás után haladjunk el a kijárat felé.





Helma Taros: Melvin próbája

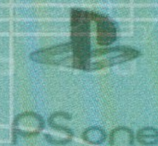


A nagy finálé előtt még négy aréna teljesítése vár: a Mágia Arénája, az Eszközök Arénája, a Fegyverek Arénája és a Védelem Arénája. A Mágia Arénájában a rézkulcsot fedő búrát egy Földrengés varázslattal törhetjük ízzé – porrá, és egy Vipera Örvény varázslattal szabadíthatjuk ki. A gördülő sziklák ellen a pajzsunk kiváló védelmet biztosít, a fáklyák közül pedig a négy sarkon lévőt és a két középsőt kell meggyújtani. A Fegyverek Arénájában küldetésünk egyre növekvő számú tűzelem eliminálása, életük kioltásában víznyilaink válnak hathatós segítségül. Az Eszközök Arénája egy kicsit összetett, észak felé mászkálásunk után 16 kráterrel barázdált fennsíkra érkezünk, amelyek a radart figyelve nyolc, különböző színű párba oszthatók, és e pároknak megfelelően kell felrobbantanunk őket. A Védelem Arénája nagyon zűrös, mérgezéstől kezdve, kiélezett ingákon át, lávából készült labirintusig mindenféle nyalánkság vár a kísérletező kedvű vállalkozóra. Az arénák után, csak hogy teljes legyen az örömünk, még le kell gyaláznunk egy igencsak morcos kedvű kőszörnyet, mielőtt beverhetnénk Dagomar sunyi képét.

Helma Taros: A sorsdöntő küzdelem



Drága jó tanítómesterünk örök nyugalomra helyezése némi gondokba ütközik, ugyanis bár nem halhatatlan az istenadta, szerény képességeinkkel mégis kevesek vagyunk az elpusztításához. Egyetlen lehetséges megoldás, ha visszazárjuk börtönébe, ahonnan a szerencsétlen baleset következtében kiszabadult. Tennivalónk az öt kristály visszaillesztése az ősök misztikus gépezetébe, amit – eléggé el nem ítélhető módon – Dagomar minden erejével igyekszik szabotálni. Minden egyes kristályt akkor tudunk helyére rakni, ha elkergettük az útban álló Mágust és felettébb rosszindulatú teremtményeit. Miután a fehér példányt is betekertük, már nincs más dolgunk, mint kitartani egy kicsit, és túlélni Dagomar utolsó rohamát.



PlayStation cheatek

102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE

Az összes csont az első szinten
Az első szinten talán a legnehezebb összeszedni mindegyik csontot. A galambot kell ugyanis megkeresni, amelyik össze-vissza mászkál, és azt a galambszoborhoz kell vezetni. Amikor ez megtörténik, a galambok elkezdenek táncolni, és így kapunk 12 csontot.

Örökélet
Játék közben pauzáljunk, és üssük be: L1, R2, Négyzet, Kör, R2, L2, R1, L1. Amennyiben a kódot helyesen visszük be, egy ugatást kell hallanunk.

Pályakódok:

2. -	Kocka, Csont, Csont, Kocka
3. -	Kocka, Kulcs, Csont, Gép
4. -	Kocka, Csont, Tányér, Játék
5. -	Csont, Kocka, Kutya, Csont
6. -	Csont, Kocka, Gép, Tányér
7. -	Csont, Csont, Mancs, Kutya
8. -	Csont, Csont, Mancs, Játék
9. -	Csont, Játék, Kulcs, Csont
10. -	Csont, Játék, Kulcs, Kocka
11. -	Csont, Játék, Csont, Gép
12. -	Csont, Gép, Kocka, Játék
13. -	Csont, Gép, Játék, Kulcs
14. -	Csont, Játék, Mancs, Tányér
15. -	Csont, Játék, Játék, Gép
16. -	Csont, Mancs, Játék, Játék
17. -	Játék, Csont, Kulcs, Csont
BONUS1. -	Gép, Kocka, Kocka, Kocka
BONUS2. -	Gép, Kocka, Kocka, Gép

BATTLE HUNTER (THE HUNTER)

Jobb karakterek
A következő nevekkel izmosabb karaktereket generálhatunk:
VIKEIF - több HP és támadás
SHUICHI - több HP, támadás és mozgás

BLAST LACROSSE

Azonnali orvoslás
Ha megsérül egy játékosunk, cseréljük le, és engedjük tovább a játékot. De csak addig, hogy újra leállítsuk az egészet, s visszacseréljük az illetőt, mert akkorra már meg is gyógyul.

BOMBING ISLANDS

Pályakódok
2: [Kőr Dáma] [Kőr Bubi] [Káró 10] [Kőr Király] [Treff 6]
3: [Treff 9] [Kőr 5] [Kőr 7] [Káró 3] [Kőr 2]
4: [Treff Király] [Káró 3] [Káró 4] [Pikk 7] [Treff 5]
5: [Treff 7] [Treff Dáma] [Kőr Ász] [Kőr 2] [Pikk 5]
6: [Treff Bubi] [Pikk Bubi] [Káró 6] [Treff 9] [Káró 2]



7: [Káró 9] [Káró 2] [Kőr 6] [Kőr Dáma] [Kőr 9]
8: [Treff 4] [Kőr Ász] [Kőr Király] [Treff 2] [Pikk 5]
9: [Treff 7] [Treff Király] [Kőr 5] [Treff 7] [Treff 5]
10: [Káró 4] [Kőr Dáma] [Kőr Ász] [Kőr 10] [Káró 7]
11: [Treff Dáma] [Treff Bubi] [Pikk 9] [Kőr Dáma] [Káró 2]
12: [Treff 3] [Pikk Dáma] [Pikk Ász] [Káró Ász] [Pikk 5]
13: [Treff 5] [Kőr Ász] [Kőr 2] [Káró 2] [Pikk 5]
14: [Treff 7] [Pikk 5] [Pikk Ász] [Káró Bubi] [Kőr 4]
15: [Treff Dáma] [Treff Király] [Kőr Bubi] [Pikk Bubi] [Kőr 4]
16: [Kőr 2] [Káró Ász] [Treff Dáma] [Pikk 5] [Treff Ász]
17: [Treff 6] [Káró Ász] [Pikk 3] [Káró 8] [Treff 5]
18: [Treff 2] [Treff 4] [Kőr 8] [Treff 2] [Treff 4]
19: [Káró 2] [Treff 9] [Káró Király] [Pikk 10] [Kőr 4]
20: [Kőr 8] [Treff 8] [Kőr 10] [Treff 9] [Káró 6]
21: [Treff 4] [Pikk 4] [Káró 6] [Káró Dáma] [Káró 6]
22: [Treff 6] [Treff Dáma] [Káró 6] [Treff 9] [Káró 2]
23: [Treff Király] [Káró Király] [Kőr 8] [Pikk 4] [Kőr 9]
24: [Kőr 5] [Kőr Ász] [Káró Ász] [Kőr 5] [Treff Ász]
25: [Kőr 10] [Pikk 6] [Pikk10] [Pikk9] [Treff Ász]
26: [Treff 6] [Pikk Bubi] [Pikk 9] [Treff 4] [Káró 7]
27: [Treff Dáma] [Kőr Ász] [Treff Király] [Pikk 2] [Pikk 6]
28: [Treff 4] [Káró 9] [Kőr 2] [Káró 8] [Treff 5]
29: [Kőr 8] [Treff Bubi] [Káró Ász] [Káró 9] [Treff Ász]
30: [Treff Király] [Káró 2] [Káró 5] [Treff Dáma] [Káró 9]
31: [Treff 9] [Pikk 6] [Treff 5] [Kőr Király] [Treff 6]
32: [Kőr Dáma] [Treff 7] [Pikk Dáma] [Pikk 5] [Treff Ász]
33: [Kőr 10] [Káró Király] [Káró 10] [Treff 9] [Treff Ász]
34: [Treff 5] [Kőr 7] [Káró 4] [Pikk Ász] [Káró 5]
35: [Káró 3] [Treff Ász] [Treff 10] [Kőr 4] [Káró 7]
36: [Pikk 8] [Treff 9] [Kőr Király] [Káró 5] [Treff Ász]
37: [Treff 2] [Pikk Ász] [Pikk 4] [Kőr 6] [Kőr 6]
38: [Treff 2] [Káró 10] [Kőr 3] [Pikk 8] [Kőr 7]
39: [Káró Ász] [Káró Bubi] [Pikk 5] [Kőr Dáma] [Kőr 9]
40: [Treff 10] [Pikk 9] [Kőr 3] [Káró 8] [Treff 5]
41: [Pikk 2] [Káró 9] [Káró 3] [Treff Ász] [Kőr 6]
42: [Káró 6] [Káró 8] [Treff 5] [Pikk Ász] [Káró 5]
43: [Treff 2] [Káró 7] [Káró Ász] [Kőr 3] [Pikk 2]
44: [Pikk 9] [Káró Király] [Kőr 8] [Treff 9] [Káró 6]
45: [Pikk Dáma] [Treff 2] [Káró 8] [Treff Király] [Káró 6]
46: [Káró 2] [Pikk Ász] [Pikk 2] [Treff 2] [Káró 9]
47: [Treff 8] [Treff 4] [Pikk Dáma] [Kőr Király] [Treff 2]
48: [Pikk 9] [Káró 3] [Pikk 7] [Pikk 9] [Káró 6]
49: [Pikk 6] [Káró Ász] [Treff Dáma] [Pikk 8] [Treff Ász]
50: [Treff 7] [Treff 5] [Kőr 7] [Kőr 2] [Káró 7]
51: [Treff 7] [Treff 7] [Pikk 3] [Káró 10] [Káró 7]
52: [Treff Bubi] [Káró Ász] [Káró 2] [Káró 2] [Pikk 5]
53: [Treff Bubi] [Káró 7] [Treff 4] [Treff 7] [Treff 5]
54: [Treff 6] [Pikk Király] [Treff 6] [Treff 4] [Káró 9]
55: [Káró 4] [Káró 3] [Káró 9] [Káró 4] [Kőr 7]
56: [Pikk Bubi] [Treff 9] [Káró 8] [Pikk 9] [Káró 6]
57: [Treff Ász] [Treff Király] [Treff 6] [Pikk 5] [Kőr 6]
58: [Treff 8] [Kőr 9] [Káró Bubi] [Treff 4] [Káró 7]
59: [Treff 6] [Treff 7] [Kőr 8] [Káró Bubi] [Treff 9]
60: [Pikk 10] [Káró Dáma] [Kőr Dáma] [Kőr Dáma] [Treff Ász]
End: [Pikk 6] [Káró 10] [Káró 6] [Káró 8] [Kőr 6]

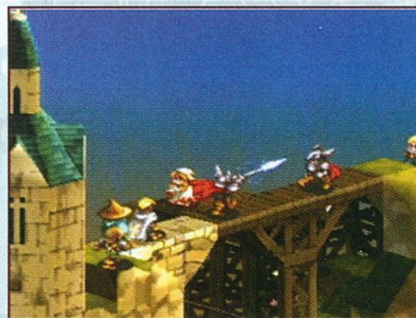
FINAL FANTASY TACTICS

Music test opció
Nevünknek azt írjuk be, hogy "BGMXXXX". Ugyanezt a játék japán verziójánál a "B-G-M-Ki-Ki-Ta-I" névvel érhetjük el.

Képernyőfényesség állítása (japán verzió)
A Sound novel-en belül használjuk az L1/R1 gombokat.

Score challenge mód (japán verzió)
Szerezzük meg a Book of Life-ot a második fejezetben, majd fejezzük be a könyv olvasását, mielőtt elérkeznénk a jó befejezéshez. Ezután olvassuk át újra, mire eljutunk a titkos "Score Challenge" módhoz, amivel a Chocobo Race versenyt pénzért játszhatjuk.

Teljes gyógyítás
A csata közbeni gyógyításhoz először is aktiváljuk a battle módot. Ezután eresszünk rá egy Regaint a csapatra, majd a még a következő varázslat előtt nyissuk fel a Playstation fedelét. A csata így megáll, viszont a Regain nem.



PLAYTIPP

FANTASY TACTICS JUNGLE BOOK MATT HOFFMAN PRO BMX MORTAL KOMBAT

Fegyverek megduplázása
Először is tegyük a ninja "Two Swords" skillt arra a karakterre, akinél a kívánt fegyvert meg akarjuk duplázni. Az illető bal kezébe helyezzük a megduplázandó fegyvert, a jobb kezébe pedig egy pajzsot adjunk. Ezután bármelyik üzletben térjünk be a "próbafülkébe", s válasszuk a best fit opciót, s vegyük meg a dolgokat. Végül menjünk a formáció képernyőre, távolítsuk el az eszközöket, és ezzel kettő lesz abból a fegyverből, ami a figuránk bal kezében volt. A megduplázott fegyverért ugyan fizetni kell, de egy Excalibur például igazán megéri 10 gilért.

JUNGLE BOOK: RYTHEM N' GROOVE

Az összes karakter
Teljesítsük a sztori módot bármelyik nehézségi szinten, s a karaktereken kívül további nehézségi szinteket kapunk a battle módban és a single player módban.

Crazy nehézségi fokozat
Teljesítsük a sztori módot expert nehézségi fokozaton.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Slow-motion (lassított) mód
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, X. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik. (A kódokat az újra beírásukkal kapcsolhatjuk ki.)

Magasabb ugratások
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: 4xFel. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik.

Alternatív színek
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: 4xLe. Ha nem hibáztuk el, a képernyő megrázkódik.

Nagy kerekek
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Le, Kör, Kör, Le.

Ördögűző mód
Pauzáljunk, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: aktiváljuk a nagy kerekek kódját, majd érjünk el több mint 10.000 pontot.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Cheat mód
Lépjünk be az options képernyőre, ott válasszuk a game settings pontot, és üssük be: Bal, Jobb, L1, L2, R1, R2, Négyzet, Kör. Ha nem vétettük el, egy hangot kell hallanunk. Ettől fogva aktiválható a cheat mód a game settings menüben, amivel megkapjuk az összes fegyvert maximum municióval, továbbá kapunk még két nagy elsősegélycsomagot, és maximum lesz az experience. Ezt máskeppen csak úgy érhetjük el, ha végigvisszük a játékot medium vagy annál nehezebb szinten, és a végén állást mentünk.

SIMPSONS WRESTLING

Bónusz ring
A "Press Start" képernyőnél üssük be: Kör, R2, R1, Kör, R2, R1 - és ezzel megnyitjuk a Big Ape arénát. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

Vicces stáblista
A "Press Start" képernyőnél üssük be: Kör, L1, Kör, L1, Kör, R1, Kör, R1. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk; majd utána válasszuk a "Credits" opciót.



Nagy kéz üzemmód
A "Press Start" képernyőnél üssük be: Kör, L1, Kör, R1, Kör, L2, Kör. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

A játék befejezésének a dátuma
A "Press Start" képernyőnél üssük be: Négyzet, Kör, L1, R1. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

SPEC OPS: COVERT ASSAULT

Cheat mód
Névnek azt írjuk be, hogy "BANGBANG". A játékot ezután pauzáljuk, és aktiváljuk az "Invulnerability" opciót - vagyis a sérthetetlenséget. Ezen kívül a küldetésválasztásánál a Jobb és a Bal gombokkal bármelyik bevetés indítható.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Pályaugrás
Forduljunk Larával halálpontosan Észak felé, amihez használjuk az iránytűt. (Legpontosabban úgy tudunk beállni, ha felmászunk/lemászunk valamiről abban az irányban.) Lépjünk be a tárgylista képernyőjéhez, ott álljunk rá a "Load Game" pontra, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2+Fel kombinációt, és végül lépjünk ki a képernyőről.

Az összes fegyver, örök lőszer és elsősegélycsomag
Forduljunk Larával halálpontosan Észak felé, amihez használjuk az iránytűt. Lépjünk be a tárgylista képernyőjéhez, ott álljunk rá a kis elsősegélycsomagra, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2+Fel kombinációt, és végül lépjünk ki a képernyőről.

Az összes tárgy
Forduljunk Larával halálpontosan Észak felé, amihez használjuk az iránytűt. Lépjünk be a tárgylista képernyőjéhez, ott álljunk rá a nagy elsősegélycsomagra, majd tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2+Le kombinációt, és végül lépjünk ki a képernyőről.

PlayStation 2 cheatek

CITY CRISIS

Chase Car mód
Érjünk el "A" osztályzatot valamennyi küldetésen, illetve "S" osztályzetot a Bus Chase-nél.

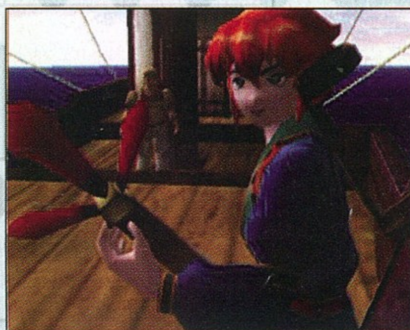
Final Rescue mód
Érjünk el "S" osztályzatot a Sports Car küldetésnél.

Disaster mód
A final rescue módnál érjünk el "S" osztályzatot

EPHEMERAL FANTASIA

A közjátékok átugrása
Az esetleg már látott jelenet közben tartsuk lenyomva a Háromszöget.

Guitar Freaks mini-játék trükkök
Menjünk ahhoz a képernyőhöz, ahol dalt kell választani, s ott különböző gombkombinációkkal mindenféle ikonokat aktiválhatunk, amik azután befolyásolják a játékot.
"Hide" ikon - Üssük be: L2, Jobb, L1, Jobb, L2, L1 és ezzel aktiváljuk a rejtett módot. Amikor a csíkok a középső/felső részhez érnek, eltűnnek és így jóval nehezebb lesz eltalálni őket.
"FF" ikon - Üssük be: L2, L1, Jobb, Kör, Kör és ezzel aktiváljuk a gyorsított módot. A csíkok jóval gyorsabban fognak haladni.



"SFF" ikon - Üssük be: L2, L1, Jobb, Kör, Kör, L2, L1, Jobb, Kör, Kör. Így még gyorsabbak lesznek a csíkok.
"Random" ikon - Üssük be: Jobb, L1, L1, L2, L1, Kör és ezzel aktiváljuk a Random módot. Egyes hangjegyek véletlenszerűen fognak előjönni.
"SUD" ikon - Üssük be a módválasztás képernyőjén: L1, L2, Jobb, L1, Jobb, L2, Kör. A hangjegyek így később jelennek meg.
"Little" ikon - Üssük be a módválasztás képernyőjén: 3xL2, L1, L1, 3xJobb, Kör. Ennél a módnál csak két akkordon lehet játszani.

EXTERMINATION

Expert mód
Teljesítsük a játékot úgy, hogy összegyűjtjük mind a 15 fellelhető dögcédulát, és mentsünk állást. Utána ezt a "Rear Of Compound" mentést indítsuk el, mire úgy indul el a játék, hogy már alapban nálunk van 500 golyó, 50 shotgun patron, 30 gránát, 1000 gáz-egység, és 25 Ultimate Launcher rakéta. Ezen felül egészségügyi cuccokat is kapunk: 20 "A" típusú töltőegységet, 5 "B" típusú töltőegységet, 5 MTS vakcinát, 5 "A" doppingszert és 3 "B" doppingszert. Persze mindezekre szükségünk is lesz, mert az ellenfelek jóval keményebbek lesznek, mint normális esetben.



Secret mód
Teljesítsük a játékot úgy, hogy összegyűjtjük mind a 15 fellelhető dögcédulát, továbbá megszerezzük Roger kését is, majd mentsünk állást. Utána az említett mentést indítsuk el, mire úgy indul el a játék, hogy már alapban nálunk van 300 golyó, 50 shotgun patron, 99 gránát, 1000 gáz-egység, 25 Ultimate Launcher rakéta, valamint az AT-6 gránátvető. Ezen felül egészségügyi cuccokat is kapunk: 25 "A" típusú töltőegységet, 5 "B" típusú töltőegységet, 5 MTS vakcinát, 5 "A" doppingszert és 3 "B" doppingszert. Mindezekre szükségünk is lesz, mert az ellenfelek kétszer annyi sérülést bírnak majd elviselni.

MOBILE SUIT GUNDAM: JOURNEY TO JABURO

Garma Zaku 2-ese
A második küldetésnél a sztori módban lőjünk le legalább 5 Doppot, melyek a Fehér Bázist



támadják. A legkönnyebben ez úgy megy, ha felugrunk a Fehér Bázisra, és onnan lövünk a közeledő Doppokra. Amint ezzel végeztünk és a játék továbbhaladt, piros Dopp helyett a Zakujával fog jönni Garma. Semmisítsük őt meg, majd teljesítsük a küldetést, s ezzel meg is nyitjuk a kívánt mobile suit-ot a galériában. Amennyiben a tacics battle módban ezen kívül már megvan mindegyik mobile suit, induljunk el a harmadik küldetésen a kamperrel, és érjünk el "A" fokozatot, vagy annál jobbat - így kapjuk meg végül.

Char Zaku 2-ese (a tactics battle módban)
Semmisítsük meg Char Z'Gok-ját kevesebb mint 4 perc alatt a hard módban.

Tactics battle mód
Teljesítsük a sztori módot. Ebben a módban játszhatunk az Earth Federation-nel Zeon Hercegségében.

Extra karakterek a tactics battle módban
Teljesítsük mindegyik tactics battle szintet mindegyik lehetséges karakterrel.

MOTOR MAYHEM

Buzzsaw aktiválása
A VCL bajnok kiválasztásához teljesítsük a játékot valamennyi üzemmódban (Eliminator, Deathmatch, Endurance) egyazon karakterrel hard vagy very hard fokozaton.

NCAA FOOTBALL 2002

A játékosok eredeti nevei
A sportág igazán nagy rajongói a nevükön



szólíttathatják a kommentátorral a játékosokat, mivel a programozók valódi személyekről mintázták őket, és a legtöbbjüknek a nevét is mellékelték. Ehhez mondjuk nagyon jól kell ismerni a csapatokat, merthogy az options menü Roster/Edit Player Information pontjánál a játékosokat át kell nevezni a valódi nevükre - mellesleg a dolog nem mindegyiküknél működik.

Touchdown ünneplések
Némi büntetés megkockáztatásával ünnepelhetünk, ha rögtön a toucdown után nyomva tartjuk valamelyik gombot az L1, R1, L2, R2 közül.

ONI

Örök muníció
Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, L2, L2, L1, L3. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Ha újra beütjük a kódot, azzal kikapcsolhatjuk a hatását.

Hypo utántöltés
Játék közben nyomjuk le a Selectet, majd álljunk rá a "Help" opcióra, és üssük be: L2, L1, L2, Négyzet, Kör, Négyzet, 3xKör, R3. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

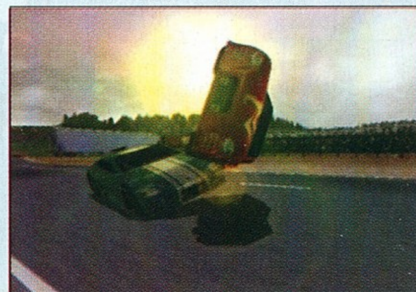
QUAKE 3: REVOLUTION

Bónusz karakterek és szint
Teljesítsük a campaign módot "I Can Win" nehézségi szinten. Egy bónuszszintet és két karaktert hívunk így elő. Teljesítsük a bónusz szintet, mire az azután a multiplayer játékokban is választható lesz.

RUMBLE RACING

Különböző kódok
Az alábbi kódokat akkor lehet beütni, amikor az Options menüben a load/save képernyőn állunk. (Ha esetleg valamelyik kód nem működne, próbáljuk meg az 1-eseket I-re cserélni, a 8-asokat pedig B-re és fordítva.)

Kód:	Hatás:
UBTCKSTOH	Buckshot kocsi
BSUIGASUM	Gamecus kocsi
HGIROLREL	High Roller kocsi



PLAYTIPP

MEMORIES SILPHEED TOKYO EXTREME RACER ZERO OPERATION WINBACK

CDAAPTN1A	Interceptor kocsi
KCEROCTEC	Redneck Rocket kocsi
PTOATRTO1	Revolution kocsi
ABOGOBOGA	Road Trip kocsi
OPSRTISUC	Sporticus kocsi
AMHBRAAMH	Stinger kocsi
THTORHROT	Thor kocsi
VTYANIYTT	Van Itty kocsi
1AREXT1AR	Vortex kocsi
NALDSHHSD	XXS Tomcat kocsi
P1PROC1PU	Pro Cup 2, Falls Down pálya, és a Cataclysm kocsi
Q2PROC2YT	Pro Cup 3, The Gauntlet pálya, és az EsCargot kocsi
AEPPROPUC	Elite Cup versenysorozat, Surf and Turf pálya, Elite Class kocsik, és a Road Kill kocsi
ILETEC1MB	Elite Cup 2, Coal Cuts pálya, és a Jolly Roger kocsi
ILCTEC2VB	Elite Cup 3, Wild Kingdom pálya, és a Malice kocsi
ILQTEC3PU	Elite Cup 4, Over Easy pálya, és a Direwolf kocsi
LEAITEPUC	EA Elite Cup, Outer Limits pálya, és a Blue Devil kocsi
YEAMPLOWW	Grand Champion videó és az EA Stunt Cup
ZEAGTLUKE	Circus Minimus pálya

SHADOW OF MEMORIES

Alternatív extra befejezés
A végigjátszásunkban talán kissé felületesek voltunk az Extra sztori kitárgyalásában. Először is: hogy elindítsuk, (az összes normál befejezés előhívása után) azzal kell kezdenünk az elején, hogy Homunculust a nevén szólítjuk. Ha nem így teszünk, minden a normál kerékvágásban halad ismét. Az extra sztori alternatív befejezéséhez pedig a már ismertetett úton jussunk el a középkorba, ám ott ne kövessük Margarete-et, hanem térjünk vissza a jelenbe, ahol az égő házban Eike meghal, majd a köztes helyszínen a Filozófuskővel együtt elpusztítja Homunculust.

SILPHEED: THE LOST PLANET

Az összes fegyver
Írjuk be névnek, hogy " GLOIRE", mire mindjárt az első szinten már mind a kilenc fegyver nálunk lesz. (Ugyanezt a játék japán verziójánál a "XACALITE" névvel érhetjük el.)



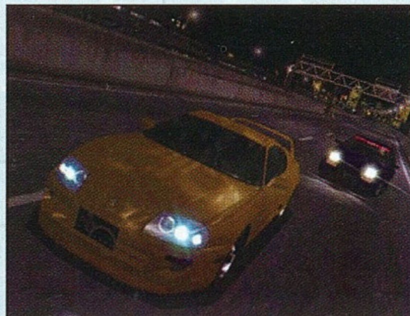
TOKYO XTREME RACER ZERO

A replay kijelzők bekapcsolása
Visszajátszás közben nyomjunk egy Selectet.

Pozíciók kijelzése a one-on-one battle üzemmódban
One-on-one battle közben nyomjunk egy Négyzetet.

Free run pozíciók kijelzése
A free run mód pályaválasztásánál nyomjunk egy Négyzetet.

Irányítani a kamerát visszajátszásnál
A vezető szemszögéből indítsuk a visszajátszást, mire az L1/R1 gombokkal elfordíthatjuk a kamerát.



Rögzített visszajátszás-nézet
Visszajátszás indításakor tartsuk lenyomva a Háromszöget.

Teljes pause-képernyő
Állítsuk le a játékot, majd nyomjuk le a Háromszög+Négyzetet. Ugyanezekkel vissza is hozhatjuk a pause képernyőt.

Az eredmények törlése
Az időrekordok képernyőjén tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, és nyomjunk egy Startot.

Analízis opció
Indítsunk egy futamot a quest módban, majd azonnal pauzáljunk. Görditsük lejjebb a pause menüt, egészen míg elérünk az "Analyze" opcióhoz a "Retire" alatt. (Így figyelemmel kísérhetjük az autó elfordulását, gyorsulását, és a fékek működését.) Ez a dolog csak akkor működik, ha tényleg a futam elején kapcsoljuk be.

Sziréna
Type 5-ös spoilert állítsunk be az R30-hoz és az R30M-hez, majd használjuk a dudát.

Új becenév
Válasszunk új matricát, s ezzel a csapatunk új nevet kap.

WINBACK



Teszt mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartsuk lenyomva a Háromszöget, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. A "Trial" móddal a játék valamennyi pályáján elindulhatunk.

"Hirtelen halál" mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L2, R2, L2, R2, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. Ebben az üzemmódban minden ellenfél egyetlen lövéssel likvidálható.

"Max erő" mód
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: L1, R2, L2, R2, L2, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, majd tartsuk lenyomva az L1-et, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hallanunk. Ezzel a móddal minden fegyvert megkapunk, és sosem fogy el a lőszer.

Az összes multiplayer karakter
A "Press Start" képernyőn (még mielőtt elindulna a demo) gyorsan nyomjuk be: Fel, Le, Le, 3xJobb, 4xBal, majd tartsuk lenyomva a Kört, és nyomjunk egy Startot. Ha nem hibáztuk el a dolgot, egy puskalövést kell hal-



lanunk. A többjátékos módban ezután választhatóvá válnak nem csak a főellenségek, de még a mérnökök és más egyéb karakterek is. Úgy is behozhatjuk egyébként őket, ha teljesítjük a játékot easy és normal fokozatokon.

Max power, sudden death, és trial üzemmódok együtt
Teljesítsük a játékot hard nehézségi fokozaton.

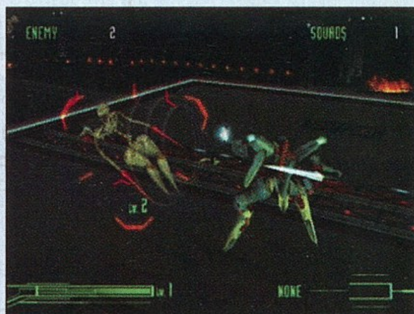
Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Maximum életerő és lőszer
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1. Vigyázat: ahányszor ezt a kódot használjuk, a szintünk lejjebb megy eggyel.



Versus mód
A címképernyőn üssük be: Kör, X, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Ha nem hibázzuk el, egy hangot kell hallanunk.
Amúgy teljesítsük a játékot bármilyen nehézségi szinten, s ezzel nyithatjuk meg a versus módot öt frame-mel és a legtöbb pályával. Ezek után még egyszer teljesítsük bármelyik nehézségi fokozaton, s úgy kapjuk meg a többi két frame-et, illetve a maradék pályákat. Ha pedig ötvenszer sem vagyunk rest végigvinni a dolgot, választható frame lesz Anubist is.

Másik befejezés-zene
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi fokozaton és szerezzünk "A" minősítést mind az öt mentőakciónál, mire így egy másik zenét hallgathatunk a stáblistánál.



DISCO mód
A címképernyőn üssük be: Fel, Le, Le, X, Háromszög, Bal, Jobb, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy robbanás hangja hallatszik. Ebben a módban valamennyi ellenfél le lesz cserélve lebegő, óriási DISCO-gömbökre, és a képernyő mindenféle színben fog villogni. A játékot teljesítve pedig különleges meglepetés vár ránk...

Alternatív befejezés
Érjünk el "A" osztályzatot valamennyi SOS hívásnál, s új zenét kapunk a befejezésnél. Avagy szándékosan tegyük az ellenkezőjét, és minél nagyobb pusztítást végezzünk az épületekben, s öljük meg a túlélőket - az utolsó SOS küldetésnél az egész kolónia-törzset semmisítsük meg. Győzzük le Tyrant-et, és menjünk a Mountain 1 szintre, mire megkapjuk a legrosszabb befejezést.

Dreamcast cheatek

ALIEN FRONT ONLINE

Ködös mód
Indítsunk új játékot, s nevünknek azt írjuk be, hogy FOGFOGFOG.

EXODUS GUILTY NEOS

Az FMV bejátszások megnézése
Amikor megjelenik az Abel logo, üssük be: A, B, R, L, Start. Ha az egyik videótól tovább akarunk lépni a következőhöz, menet közben nyomjuk le a Startort.

FIRE PRO WRESTLING D

Az összes pankrátor
A főmenüben nyomjuk le az L+R+Y-t, mire az összes pankrátoron kívül 300 pontot is kapunk a create-a-wrestler módhoz. A kód helyes bevitelét egy hang jelzi.

Bónusz pankrátorok
Nyerjük meg a bajnokságot az összes szövetségnél.



JET GRIND RADIO

Captain "The Man" Onishima választása
Válasszuk ki Tab-et, és miközben táncol, üssük be: A, Y, X, X, B, Y.



A rendőrség eltűntetése
Új játék indításakor tartsuk lenyomva az L/R gombokat, majd üssük be: Y, A, X, B, X, Y, A, B.

A "Jet" minősítéshez szükséges pontszámok:

1. szint:	48740
2. szint:	53820
3. szint:	36040
4. szint:	72550
Benten:	
1. szint:	52460
2. szint:	34720
3. szint:	39000
4. szint:	65750
5. szint:	29210
Kogane:	
1. szint:	30950
2. szint:	35680
3. szint:	32160
4. szint:	81880
Bantam Street:	46100
Grind Square:	52170

LAST BLADE 2: FINAL EDITION

Az eredeti Kaede választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Kaede-re, majd nyomjuk be gyorsan: 14xX (japán verziónál 9xX, B, X). Kaede ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.



PLAYTIPP

BLADE 2 SUPER PUZZLE FIGHTER WORMS WORLD PARTY BANJO-TOOIE



Kouryu választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Kaede-re, majd nyomjuk be gyorsan: 19xX (japán verziónál 10xX, 5xB, 4xX). Kaede ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

Kotetsu választása
A karakterválasztásnál menjünk rá Shingenre, majd nyomjuk be gyorsan: 17xX (japán verziónál 5xX, 10xB, 2xX). Shingen ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter

Hagure választása (Tükrözött meccs Akari alteregójával)
A karakterválasztásnál menjünk rá Akarira, majd nyomjuk be gyorsan: 17xX majd egy másodperc múlva még egy X (japán verziónál 8xX, 9xB majd a rúgás nyomkodása, míg Akari meg nem szólal). Akari ekkor beszélni fog, miután az A-val vagy az Y-nal választható az új karakter.

EX mód
Az mód megválasztásánál válasszuk a Speedet, majd üsük be: 6xX, Bal, 3xB, Jobb, 4xX.

Hanafuda Card mini játék
Teljesítsük a story módot - bármelyik nehézségi szinten, bármennyi continue felhasználásával. A kártyajáték lehetősége ezután a főmenü Options pontja alatt fog megjelenni.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 X

EX opciók
A főmenüben menjünk rá az "Options" pontra, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

Rejtett karakterek
A karakterválasztásnál menjünk az alsó sorhoz, majd nyomjuk Lefelé az irányítót, s ezzel elérhetővé válik Akuma/Gouki, Dan, és Devilot.

Anita választása
A karakterválasztásnál álljunk rá Donovanra, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

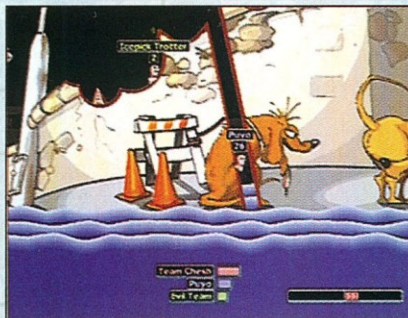
Lin Lin választása
A karakterválasztásnál álljunk rá Lei Leire, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

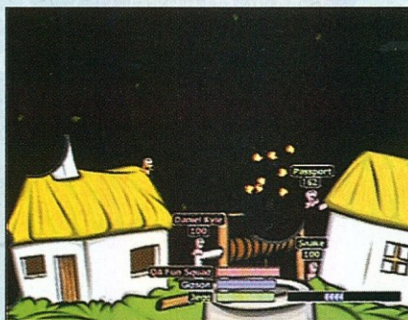
Morrigan denevér alakja
A karakterválasztásnál álljunk rá Morriganra, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

Teljes támadóerő
A karakterválasztásnál álljunk rá bármelyik karakterre, kivéve Dant, Devilotot, Donovant, Lei Leit, és Morrigant, majd tartsuk lenyomva az L+R gombokat és nyomjunk egy A-t.

WORMS WORLD PARTY

A játék megnyerése
Csapatnévnek azt írjuk be, hogy "winners".





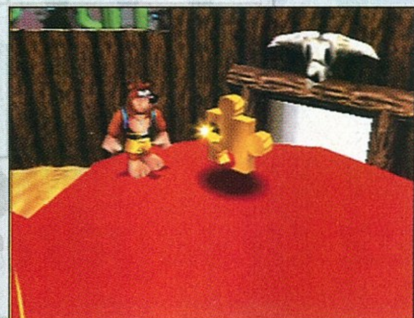
Nintendo 64 cheat

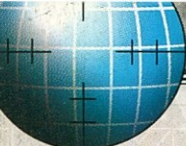
BANJO-TOOIE

Cheat mód
Cheatot, a varázskönyvet a Spiral Mountain nagy boszorkányfejében találjuk. Az előző részben játszott szerepe miatt Gruntilda kissé megtépázta őt, ezért a lapjait kell összeszednünk, mire minden ötödik lapot egy cheat aktiválásával hálál meg (de hasonlóképp cheatekhez jutunk a titokzatos tojások révén). A cheateket a maya templomban tudjuk beütni - ennek a megnyitásához gránát tojásokra van szükség. A cheatek gyűjtése tehát tulajdonképpen része a játéknak, ám ennek ellenére a következő felsorolásból szerencsére nem mindegyik kódhoz kell összegyűjteni Cheato lapjait - egészen pontosan azokról van szó, amelyek CHEATO névével kezdődnek.



A csalás	A kód
Pályaválasztás	CHEATO JIGGYWIGGYSPECIAL
Örök életerő	CHEATO HONEYBACK
Örök levegő és életerő	HONEYKING vagy CHEATO KCABYENOH
Dupla férőhely a tollaknak	FEATHERS vagy CHEATO SREHTAEF
Dupla férőhely a tojásoknak	EGGS vagy CHEATO SGGE
Örök tojások és tollak	CHEATO NESTKING
Örök glowbok	GLOKING
Örök mega glowbok	SUPGLOKING
Sérülésmentes zuhanás	FALLPROOF vagy CHEATO FOORPLLAF
Legközelebbi célt befogó tojások	HOMING
Banjo gyorsabb lesz	CHEATO SUPERBANJO
Az ellenség gyorsabb lesz	CHEATO SUPERBADDY
Music test a Jolly Roger Bay wurlitzerében	JUKEBOX vagy CHEATO XOBEKUJ
Jiggy tippek Master Jiggywiggy házában	GETJIGGY vagy CHEATO YGGIJTEG
Az összes újrajátszás opció	CHEATO PLAYITAGAINSON
A befejezés megnézése	CHEATO JIGGYSCASTLIST





playtime! 01/11



Castlevania Chronicles (PS)

A Final Fantasy után újabb retrográd zörejek hallatszanak.



Skies of Arcadia (DC)

Hajó a horizonton! Ja, bocs: jóval a horizont felett!

This is Football 2002 (PS2)

Egyesek azt beszélik, hogy jobb, mint a FIFA 2001. Nemsokára kiderül...



Klonoa 2 (PS2)

A Namco nemcsak verekedős játékot gyárt, de szuperSonicus platformon is otthon érzik magukat.



Keresd október 18-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Erik N. Wicha,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása **kizárólag** a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1586-6823

Minden hónapban teljes játékkal!

PC GURU

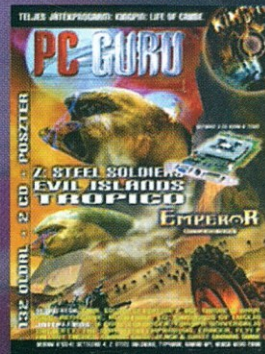
Szórakoztató Informatikai Magazin

132 oldal * 2CD * POSZTER

A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák









BLOODY ROAR 3

Virgin INTERactive

PlayStation®2

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY